

DAFTAR PUSTAKA

Alasi, T. S., & Fitriani, P. (2022). Peningkatan Keamanan untuk Password menggunakan Algoritma *Vigenere Cipher*. In *Jurnal Mantik Penusa* (Vol. 6, Issue 1).

Chandra, G. S. (2020). Pemanfaatan Flutter dan Electron Framework pada Aplikasi Inventori dan Pengaturan Pengiriman Barang. *JOURNAL OF INFORMATION SYSTEM, GRAPHICS, HOSPITALITY AND TECHNOLOGY*.

Dmitrii Slepnev STATE MANAGEMENT APPROACHES IN FLUTTER. (2020).

Gunawan, A., Saepul Rohman, R., Purnama, A., & BSI Sukabumi, A. (2018). APLIKASI *MOBILE VOTING* BERBASIS ANDROID UNTUK PEMILIHAN KETUA OSIS DENGAN MODEL RAD STUDI KASUS SMAN 1 PARUNGKUDA. *JURNAL SWABUMI*, 6(2).

Hartati, S. (2020). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTARIS BARANG PADA KANTOR NOTARIS DAN PPAT R.A LIA KHOLILA, S.H MENGGUNAKAN VISUAL STUDIO CODE. *Jurnal Siskomti*, 3(2).
<http://www.ejournal.lembahdempo.ac.id>

Haryadi, S. (n.d.). *Implementasi dan Analisis Performansi Autentikasi Sistem Biometrik Sidik Jari Annals of Emerging Technologies in Computing (AETiC) View project TV Digital Kominfo Indonesia View project*.
<https://www.researchgate.net/publication/313100782>

- Jusuf, H. (n.d.). *STUDI TINGKAT KEAMANAN KATA SANDI PADA DATA, EMAIL DAN APLIKASI*.
- Pradana Putra, A., Andriyanto, F., Dewi Muji Harti, T., & Puspitasari, W. (n.d.). *PENGUJIAN APLIKASI POINT OF SALE BERBASIS WEB MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING*.
- Putri, N. L., Wedayanti, A., Kadek, N., Wirdiani, A., Ketut, I., & Purnawan, A. (n.d.). *Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode Usability Testing*. 7(2).
- Rahman, A. (2020). PENERAPAN METODE *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT* (RAD) DALAM PENGEMBANGAN SISTEM APLIKASI MAINTENANCE DI PT MULTISTRADA ARAH SARADA TBK BERBASIS *MOBILE*. *Jurnal Informatika SIMANTIK*, 5(2). www.jurnal.stmikcikarang.ac.id
- Syaikhuddin, M. M., Jaya Wardhana, E., Balafif, N., Utomo, T. P., & Korespondensi, *. (2022). Perancangan User Interface Aplikasi TypeofLife Menggunakan Figma dengan Metode Perancangan User Interface Aplikasi TypeofLife Menggunakan Figma dengan Metode Prototype TypeofLife Application User Interface Design Using Figma with Prototype. *Online) Teknologi: Teknologi: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 12(2), 54–61.
<https://doi.org/10.26594/teknologi.v12i2.3347>

LAMPIRAN - LAMPIRAN