

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi Nugroho, A. N. (2020). Penerapan Metode Haversine Formula Untuk Penentuan Titik Kumpul pada Aplikasi Tanggap Bencana. *METIK JURNAL*, 4(2), 69–75. <https://doi.org/10.47002/metik.v4i2.190>
- Angelo, D., & Ridho, M. R. (2022). *RANCANG BANGUN PENJUALAN LISENCE KEY BERBASIS WEB PADA PT. GFSOFT INDONESIA*. 06(02).
- Aprilia, P., & Nilawati, L. (2025). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI REKAP JUMANTIK BERBASIS *MOBILE* MENGGUNAKAN *FRAMEWORK* FLUTTER. *Jurnal Informatika*, 9.
- Asmara, D. P., Faizah, N., & Kambry, M. A. (2023). Aplikasi Presensi Kehadiran Online pada Karyawan PT. Bringin Karya Sejahtera dengan Metode Location-Based Service Menggunakan Android Studio dan MySQL. *Design Journal*, 1(1), 64–71. <https://doi.org/10.58477/dj.v1i1.58>
- Bramantyo, P. G., Lestanti, S., & Budiman, S. N. (2023). *Implementasi Metode Grapple Dalam Pembuatan E-Commerce Berbasis Mobile Masyarakat Desa Selorejo*. 17.
- Fauzi, M., Tedyyana, A., & Enda, D. (t.t.). *PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE TANGGAP BENCANA DI KAB. BENGKALIS MENGGUNAKAN FRAMEWORK FLUTTER*.
- Febrian, V., Ramadhan, M. R., Faisal, M., & Saifudin, A. (2020). Pengujian pada Aplikasi Penggajian Pegawai dengan menggunakan Metode Blackbox. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(1), 61. <https://doi.org/10.32493/informatika.v5i1.4340>
- Firdaus, A. M., & Prabowo, D. A. (2022). Aplikasi Pencari Tempat Magang Berbasis Android Menggunakan Metode Agile Scrum. *Jurnal Informatika Upgris*, 8(1), 46–51. <https://doi.org/10.26877/jiu.v8i1.12029>
- Hawari Nasution, M. A. A., Siswanto, S., & Suryana, E. (2023). RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA APLIKASI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID. *JURNAL MEDIA INFOTAMA*, 19(2), 528–537. <https://doi.org/10.37676/jmi.v19i2.4771>
- Ilham, J., Hasan Harun, E., Yunus Dako, A., & Tamu, Y. (2024). Pengembangan Sistem Informasi Desa Bendungan sebagai Desa Digital. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 5(2), 1518–1524. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i2.3019>
- Indrayana, D., Ulfah, M., & Somantri. (2017a). RANCANG BANGUN APLIKASI PENCAIRAN TEMPAT MAGANG UNTUK MAHASISWA BERBASIS ANDROID. *Jurnal Rekayasa Teknologi Nusa Putra*, 3(2), 30–35. <https://doi.org/10.52005/rekayasa.v3i2.1>

- Indrayana, D., Ulfah, M., & Somantri. (2017b). RANCANG BANGUN APLIKASI PENCARIAN TEMPAT MAGANG UNTUK MAHASISWA BERBASIS ANDROID. *Jurnal Rekayasa Teknologi Nusa Putra*, 3(2), 30–35. <https://doi.org/10.52005/rekayasa.v3i2.181>
- Islami, R. N. (2024). *APLIKASI PENGELOLAAN DAN PENCARIAN TEMPAT MAGANG SMKN 4 BANJARMASIN BERBASIS WEBGIS*.
- Kristiawan, Y. I., & Maulindar, J. (2025). *SISTEM REKOMENDASI TEMPAT MAGANG DENGAN METODE ALGORITMA A-STAR (STUDI KASUS : FIKOM UNIVERSITAS DUTA BANGSA SURAKARTA)*. 9(5).
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains dan Informatika*, 4(1), 54–65. <https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>
- Nelly Sofi & Riza Dharmawan. (2022). PERANCANGAN APLIKASI BENGKEL CSM BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FRAMEWORK FLUTTER (BAHASA DART). *Jurnal Teknik dan Science*, 1(2), 53–64. <https://doi.org/10.56127/jts.v1i2.125>
- Octaviandy, P., & Wijaya, S. (t.t.). *PERANCANGAN APLIKASI MOBILE BURSA KERJA ONLINE MENGGUNAKAN METODE STRING MATCHING*.
- Pertiwi, L. C., Asy'ari, M. A., & Madura, U. T. (2024). *Magang Kemenkeu Dalam Rangka Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa*. 2(1).
- Pratama, A. P., & Kamisutara, M. (2021). PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN FLUTTER DI UNIVERSITAS NAROTAMA SURABAYA. *Network Engineering Research Operation*, 6(2), 145. <https://doi.org/10.21107/nero.v6i2.238>
- Putri, S. A., & Herwanto, A. (2025). *RANCANG BANGUN APLIKASI BERBASIS MOBILE UNTUK PENCARIAN DAN PEMESANAN JASA SERVIS MOBIL PANGGILAN DI KOTA BEKASI*. 9(3).
- Putrianti, I., Esabella, S., & Irjiba, R. (2022). Informasi Lowongan Kerja Wilayah Kabupaten Sumbawa Berbasis Android. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 3(4), 268–273. <https://doi.org/10.47065/bit.v3i4.375>
- Rustamaji, H. C. (2010). SISTEM INFORMASI RUMAH SAKIT BERBASIS WEB MENGGUNAKAN JAVA SERVER PAGES. *Telematika*, 6(2). <https://doi.org/10.31315/telematika.v6i2.1415>
- Shabrina Zihra Fidela, Meisye Putri Azizah, & Septia Rizka Hidayah. (2023). Tren Pengembangan Aplikasi Mobile: Sebuah Tinjauan Literatur. *Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro dan Informatika*, 2(4), 30–48. <https://doi.org/10.55606/jtmei.v2i4.2848>
- Sunarsa, T., & Novaliansyah, S. (2025). *Perancangan dan Implementasi Aplikasi Manajemen Absensi Berbasis Mobile Menggunakan Flutter dan Laravel*. 6(2).

Tanjung, M. H. A. A., Harahap, N. B., Siboro, M. E., & Harahap, M. (2023). Program Magang Keahlian sebagai Sarana Praktik dan Peningkatan Kompetensi Mahasiswa di Bidang Penerbitan. *Indonesian Journal of Community Services*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.30659/ijocs.5.1.1-11>

