

DAFTAR PUSTAKA

- Jaya, T. S., & Sahlinal, D. (2017). Perancangan Kantor Digital Berbasis Framework dengan Metode Waterfall pada Politeknik Negeri Lampung. *Pengembangan IT*, 02(02), 14–17.
- Juansyah, A. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-Gps) Dengan Platform Android. *Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 1(1), 1–8.
- Liantoni, Febri dan Hendro Nugroho. 2015. Klasifikasi Daun Herbal Menggunakan Metode Naïve Bayes Classifier Dan K-Nearest Neighbor. *Jurnal SimanteC*. Vol. 5, No. 1. Sommerville, Ian. 2011. *Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak)*. Jakarta: Erlangga
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Research of Science and Informatic*, V4.II (54-67).
- Riyantomo, dkk. (2019). Penerapan Augmented Reality Dalam Pembelajaran Teknik Dasar Fotografi. *Prosiding SNST*, ke-10 Tahun 2019.
- Sopyan, M. M., Garuda, G. (2017). Perancangan Aplikasi Image Zooming Dengan Algoritma K - Space Transformation. *Jurnal Pelita Informatika*, Vol. 6 No.2.
- Solikin, I. (2018). Implementasi Penggunaan Smartphone Android untuk Control PC (Personal Computer), *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, Vol.03, No.02.
- Tanjung, M. (2016). Fotografi Ponsel (Smartphone) Sebagai Sarana Media Dalam Perkembangan Masyarakat Modern. *Jurnal Proporsi*, Vol. 1 No.2.