

## DAFTAR PUSTAKA

- Amik Bandung, S., & Direvisi Disetujui, D. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Pesona Garut Berbasis Mobile di PT. Stige IT. *Journal Computer Science*, 2(2). <https://visitgarut.garutkab.go.id/>
- Budi K, & M. Romzi. (2022). *PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MANAJEMEN PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA*.
- Elsa. (2023). *APLIKASI PENDATAAN KONTRAK KERJA KARYAWAN DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN PELATIHAN PT PUPUK SRIWIDJAJA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN LARAVEL*. <https://repository.polinela.ac.id/4430/>
- Evi, D., Agus, F., & Yanto, F. (2020). *ANALISIS USER EXPERIENCE (UX) FITUR MARKETPLACE FACEBOOK* (Vol. 8, Issue 2).
- Freitas, E. (2019). *Flutter Succinctly Foreword by Daniel Jebaraj*. [www.syncfusion.com](http://www.syncfusion.com).
- 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>
- Husain, I. (2023). ANALISIS PERFORMA STATE MANAGEMENT PROVIDER DAN GETX PADA APLIKASI FLUTTER. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Issue 2).
- Priatna, A., & Malfiany, R. (n.d.). *Penerapan Teknologi Artificial Intelligence (AI) pada Era Gen-Z*.
- Robby R, & Deas Eka S. (2021). *APLIKASI RESERVASI PENGINAPAN BERBASIS ANDROID*. <https://journal.unisnu.ac.id/JISTER/>

- Wijaya, A., Agustria, K., Wijaya, M., Elean, R. T., Putra, R., Pribadi, R., & Kunci, K. (2022). *MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2022 PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI WE-CARE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING*.
- Zen, C. E., Namira, S., & Rahayu, T. (2022). Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design). In *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya (SENAMIKA) Jakarta-Indonesia*.