

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, M. F., Sardi, I. L., & Hadikusuma, A. (2023). Analisis Performa GetX dan BLoC State Management Library Pada Flutter untuk Perangkat Lunak Berbasis Android. *LOGIC: Jurnal Penelitian Informatika*, 1(1), 73. <https://doi.org/10.25124/logic.v1i1.6479>
- Alamsyah, R., Nugroho, I. M., & Alam, S. (2022). REDESIGN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI WASTU MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *JURNAL ILMIAH BETRIK*, 13(2), 152–159.
- Bahtiar, L. S. (2022). *Rancangan Aplikasi Profile Berbasis Android*.
- Husain, I., Purwantoro, P., & Carudin, C. (2023). ANALISIS PERFORMA STATE MANAGEMENT PROVIDER DAN GETX PADA APLIKASI FLUTTER. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(2), 1417–1422. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i2.6867>
- Sampurna, A. M., Alfani, & Setiawan, A. (2024). Pengembangan Aplikasi Android Untuk Mengidentifikasi Jenis Ikan Menggunakan Android Studio Berbasis Kotlin. *Jurnal Teknik Dan Informatika*, 10(2), 1–11.
- Sari, R., & Syofyan, R. (2021). Pengaruh Pengalaman Praktik Kerja Lapangan Dan Prestasi Akademik yang Dimoderasi Oleh Keaktifan Mahasiswa Dalam Berorganisasi Terhadap Kesiapan Mahasiswa Dalam Memasuki Dunia Kerja. *Jurnal Ecogen*, 4(2), 198–211.
- Satria, R., Ahmad, I., & Gunawan, R. D. (2023). Rancang Bangun E-Marketplace Berbasis Mobile Untuk Meningkatkan Pelayanan Penjualan. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(1), 89–95. <https://doi.org/10.33365/jatika.v4i1.2457>
- Sofi, N., & Dharmawan, R. (2022). PERANCANGAN APLIKASI BENGKEL CSM BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FRAMEWORK FLUTTER (BAHASA DART). *JTS - Jurnal Teknik Dan Science*, 1(2), 53–64. <https://doi.org/10.56127/jts.v1i2.125>