

DAFTAR PUSTAKA

Amir, A. & Rosita, Y. D. Y. N. S., 2020. SISTEM INFORMASI. *SISTEM INFORMASI PEMANTAUAN PENGGUNAAN ANGGARAN DANA DESA DI DESA GAMBIRAN KECAMATAN MOJOAGUNG KABUPATEN JOMBANG.*

Febriandirza, A., 2020. Bahasa Pemrograman Kotlin. *Perancangan Aplikasi Absensi Online Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman Kotlin*, pp. 123-133.

HARTONO, B. D., 2019. BERBASIS ANDROID. *PENERAPAN APLIKASI MARKETPLACE FURNITURE BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA INFORMASI PROGRESS ORDER BAGI PEMESAN.*

Maiyana, E., 2018. Pemanfaatan android dalam perancangan aplikasi kumpulan doa. *Jurnal Sains dan Informatika: Research of Science and Informatic*, pp. 54-65.

Masruroh, M., 2020. kode unik. *Analisis jual beli Salam terhadap pembayaran menggunakan kode unik di Online Shop@ myrubylicious di Bandung.*

Maysaroh, D. A., 2019. Berbasis Android. *Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Marketplace Stikom Surabaya Berbasis Android.*

Nasution, A. B. E. a. I. K. S., 2019. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. *Pelatihan membuat aplikasi android dengan android studio pada SMP Negeri 1 Tinggi Raja*, pp. 53-58.

ROSSA, A., 2018. *PERANCANGAN APLIKASI PENGEALAN DAN PENJUALAN BATIK SASAMBO NUSA TENGGARA BARAT (NTB) BERBASIS ANDROID.*

Saputra, D., 2018. Jurnal Bangkit Indonesia. *Analisis Perbandingan Performa Web Service Rest Menggunakan Framework Laravel, Django Dan Ruby On Rails Untuk Akses Data*, pp. 17-17.

Sholih, F. B., 2014. Journal Berbasis Android. *Perancangan Aplikasi Penjualan Batik Berbasis Android (Studi Kasus di Batik Puspa Kencana, Laweyan, Solo).*

Sunardi, S. & D. S. M., 2021. Indonesian Journal of Engineering (IJE). *Sistem Informasi Penjualan Batik Berbasis Web*, pp. 65-72.

Uyun, S., 2019. Journal Berbasis Android. *Pembangunan Aplikasi Ensiklopedia Batik Tradisional Indonesia Memanfaatkan Arcore Api Berbasis Android.*

Wibowo, A. R. I. & R. W., 2017. *Sistem Pengenalan Pola Motif Batik Kediri.*

Zaman, G. P., 2017. Perancangan Dan Implementasi Web Service. *Perancangan Dan Implementasi Web Service sebagai Media Pertukaran Data pada Aplikasi Permainan.*