

## DAFTAR PUSTAKA

- Handoyo, E.D., Santoso, S., & Surjawan, D.J. (2022). Pengembangan Aplikasi Mobile Pemesanan dan Pembayaran Makanan Berbasis Cloud Storage. *JUTISI*, 8(1), 161-174.
- Prasetyo, G.W.T., Pradana, F., & Prakoso, B.S. (2022). Pengembangan Aplikasi Point of Sales Warung dan UMKM “WarunkQu” menggunakan Framework Flutter. *JPTIHK*, 6(10), 4724-4730.
- Kaliza, N., Aruan, M.C., & Wulandari, W. (2022). Perancangan Aplikasi Pemesanan Bertools Hardware Pada PT Reckat Berbasis Flutter. *JRKT*, 2(3), 200-206.
- Septiansyah, H., & Prehanto, D.R. (2021). Rancang Bangun Sistem Pemesanan Menu Café “KopiRide” menggunakan Metode SAW dan QR-Code berbasis Android. *JEISBI*, 2(3), 38-46.
- Richo, R., Swastika, I., Permana S, P., & Dharma, E. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Point of Sales Kasirin dengan terintegrasi Payment Gateway. *JUTISI*, 10(2), 319-334.
- Santoso, S., Surjawan, J.S., & Handoyo, E.D. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Tukar Barang Untuk Pemanfaatan Barang Tidak Terpakai dengan Flutter Framework. *JUTISI*, 6(1), 589-598.
- Kurniawati, K., & Bachtiar, L. (2020). Pengembangan Teknologi Mobile untuk Sistem Kasir Rumah Makan di Kota Sampit menggunakan Firebase Realtime Database. *JTIULM*, 5(2), 57-66.
- Tjandra, S., & Chandra, G. S. (2020). Pemanfaatan Flutter dan Electron Framework pada Aplikasi Inventori dan Pengaturan Pengiriman Barang. *Journal of Information System, Graphics, Hospitality and Technology*, 2(02), 76-81.
- Najib, A., & Zain, M.Y. (2020). Aplikasi Point Of Sale Multi Outlet dan Multi Payment Berbasis Web dan Android. *KONVERGENSI*, 16(2), 110-123.
- Krisnada, F.E., & Tanone, R. (2019). Aplikasi Penjualan Tiket Kelas Pelatihan Berbasis Mobile menggunakan Flutter. *JUTISI*, 5(3), 281-295.