

DAFTAR PUSTAKA

- Aplikasi, Pengembangan, Pemulihan Layanan, Bencana Sistem, Informasi
Penerimaan, Negara Bukan, Pajak Online, D. I. Lingkungan, and Kementerian
Keuangan. 2021. "Jurnal Widya." 4(April):226–39.
- Bikar Juniagoro, and Reni Rahmadewi. 2022. "Aplikasi Pengendali Perangkat
Tikus Berbasis Android Menggunakan Mit App Inventor." *Elkom : Jurnal
Elektronika Dan Komputer* 15(1):189–98. doi: 10.51903/elkom.v15i1.797.
- Karniawan, Roni, and Anisya Sonita. 2022. "Rancang Bangun Sistem Informasi
Rumah Makan Tersertifikasi Halal Mui Di Kota Bengkulu Berbasis Android." *Jurnal Media Infotama* 18(1):64.
- Kholifah, Umi, and Nurulita Imansari. 2022. "Abdimas Galuh." 4:549–53.
- Mulyati, Sri, Arief Herdiansah, Rohmat Taufiq, Dyas Yudi Prianggodo, and Syaiful
Bukhori. 2024. "Implementasi Rapid Application Development (Rad) Studi
Kasus Pengembangan Sistem Informasi Sekolah Yayasan Al Abaniyah." *JIKA
(Jurnal Informatika)* 8(2):156. doi: 10.31000/jika.v8i2.10268.
- Paksi, Arie Kusuma, Idham Badruzaman, Muhammad Ilham, and Rani Dian Iswari.
2022. "Abdimas Galuh." *Abdimas Galuh* 4(2):779–88.
- Payara, George Richard, and Radius Tanone. 2018. "Penerapan Realtime Database
Pada Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis." *Jurnal Teknik Informatika Dan
Sistem Informasi* 4(4):397–406.
- Qolbi, E. A. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN KODULAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA

PADA MATA PELAJARAN JARINGAN KOMPUTER KELAS XI DI SMK MA'ARIF
NU 01 BANTARKAWUNG.

Rizqi Miftakhul. 2023. “Perubahan Sosial Budaya Dalam Modernisasi Dan
Dipandang Dari Proses Belajar.” *Jurnal Dinamika Sosial Budaya* 25(2):233–
39.

Sanad, Edwin Adrin Wihelmus. 2019. “Pemanfaatan Realtime Database Di
Platform Firebase Pada Aplikasi E-Tourism Kabupaten Nabire.” *Jurnal
Penelitian Enjiniring* 22(1):20–26. doi: 10.25042/jpe.052018.04.

Sonita, Anisya, and Rizki Fitrah Fardianitama. 2018. “Aplikasi E-Order
Menggunakan Firebase Dan Algoritme Knuth Morris Pratt Berbasis Android.”
Pseudocode 5(2):38–45. doi: 10.33369/pseudocode.5.2.38-45.

Suarantalla, Ryan, Fajar Aryo Nugroho, and Koko Hermanto. 2020. “RANCANG
BANGUN APLIKASI PEMESANAN MAKANAN BERBASIS ANDROID
PADA RUMAH MAKAN ‘ BENGAWAN TEPI SAWAH .’” 1:42–51.

Taufiq, R. (2023). PENGGUNAAN METODE PROTOTYPE PADA
PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI IMUNISASI POSYANDU.
JIKA (Jurnal of Informatics) Universitas Muhammadiyah Tangerang.

Tulak, Monica Kristiani, and Penidas Fiodinggo. 2023. “Perencanaan Sistem
Pemesanan Makanan Di Rumah Makan Berbasis Online Menggunakan Mobile
Android Dengan Metode Barcode.” *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi
(JUKANTI)* 6(2):56–63. doi: 10.37792/jukanti.v6i2.934.

L

A

M

P

I

R

A

N





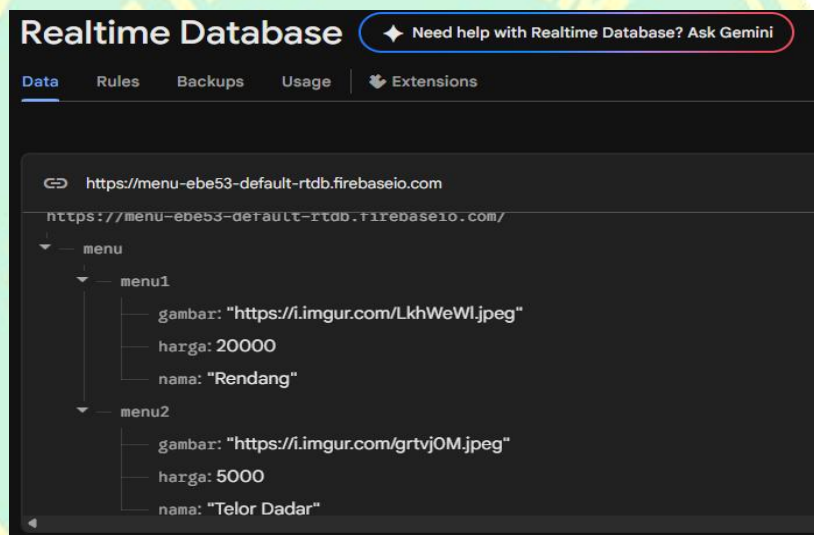
Gambar lampiran 1 rumah makan saiyo



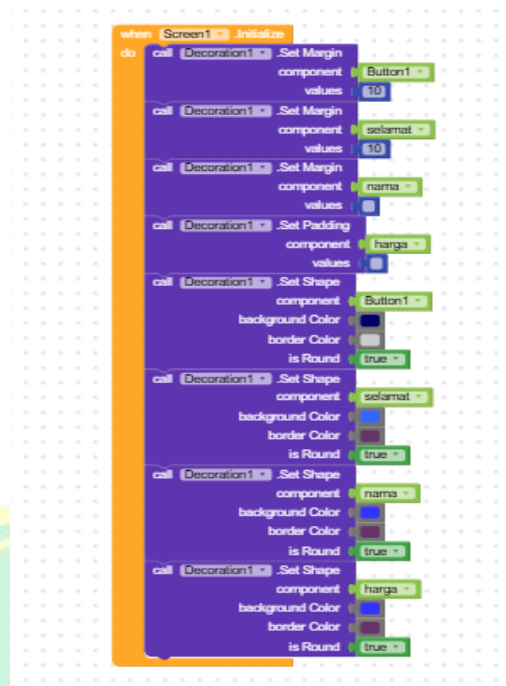
Gambar lampiran 2 menu makanan



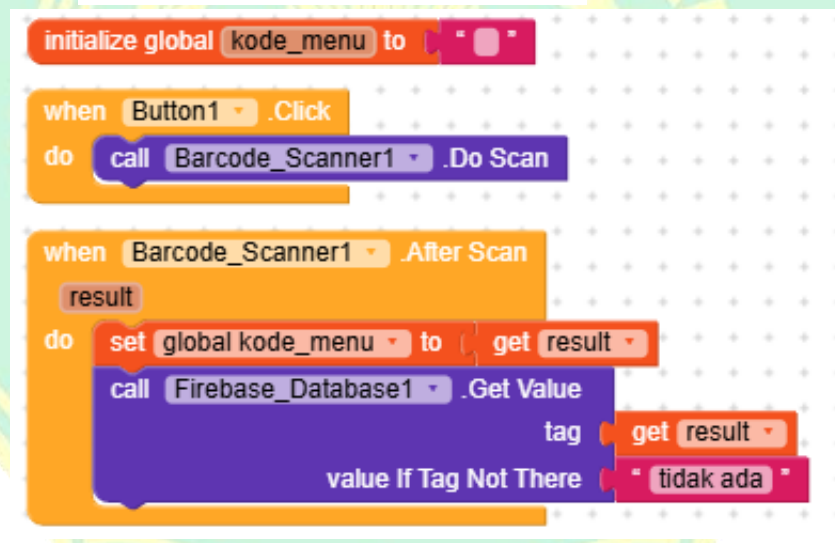
Gambar lampiran 3 etalase rumah makan



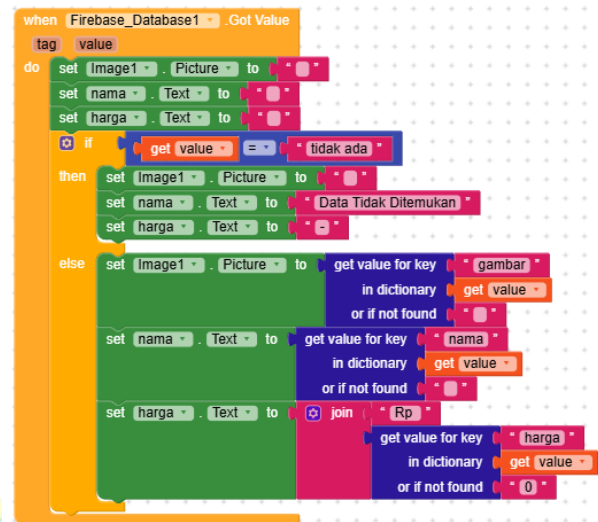
Gambar lampiran 4 database firebase



Gambar lampiran 5 kode dekorasi



Gambar lampiran 6 kode button barcode



Gambar lampiran 7 kode blok proses

