

## DAFTAR PUSTAKA

- Adil, A., Tajuddin, M., & Anas, A. S. (2023). *Perancangan dan Pengembangan Perangkat Lunak Sistem Informasi Geografis*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).  
[https://www.google.co.id/books/edition/Perancangan\\_dan\\_Pengembangan\\_Perangkat\\_L/NuPpEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&pg=PP1&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Perancangan_dan_Pengembangan_Perangkat_L/NuPpEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&pg=PP1&printsec=frontcover)
- Adjabi, I., Ouahabi, A., Benzaoui, A., & Taleb-Ahmed, A. (2020). Past, present, and future of face recognition: A review. *Electronics (Switzerland)*, 9(8), 1–53. <https://doi.org/10.3390/electronics9081188>
- Afrianto, R., & Lubis, H. (2023). *Perancangan Aplikasi Absensi Karyawan Menggunakan Face Recognition pada Universitas Harapan Medan*. 7, 5398–5404.
- Alwi, D. A., & Budiyanto, N. E. (2021). *Aplikasi Presensi Karyawan Berbasis Android Menggunakan Pustaka OpenCV (Studi Kasus Radio Rasika Ungaran Salatiga Ambrawa)*. 171–177.
- Bastian, I. (2007). *Akuntansi Yayasan dan Lembaga Publik* (S. Saat & W. Hardani (eds.)). Penerbit Erlangga.  
[https://www.google.co.id/books/edition/Akuntansi\\_Yayasan\\_dan\\_Lembaga\\_Publik/jRmPtnrT960C?hl=id&gbpv=1&dq=presensi adalah&pg=PR4&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Akuntansi_Yayasan_dan_Lembaga_Publik/jRmPtnrT960C?hl=id&gbpv=1&dq=presensi%20adalah&pg=PR4&printsec=frontcover)
- Destriana, R., Husain, S. M., Nurdiana Handayani, & Siswanto, A. T. P. (2021). *Diagram UML Dalam Membuat Aplikasi Android Firebase “Studi Kasus Aplikasi Bank Sampah.”* Deepublish.  
[https://www.google.co.id/books/edition/Diagram\\_UML\\_Dalam\\_Membuat\\_Aplikasi\\_Andro/vmtYEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian uml&pg=PA1&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Diagram_UML_Dalam_Membuat_Aplikasi_Andro/vmtYEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian%20uml&pg=PA1&printsec=frontcover)
- Erzed, N., Anwar, N., Widodo, A. M., Prasetyo, E., & Juman, K. K. (2022). Implementasi Flutter Pada Aplikasi Presensi Karyawan Berbasis Mobile. *Ikraith-Informatika*, 6(3), 100–106. <https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v6i3.2211>
- Habibi, R., Putra, F. B., & Ida fatrini Putri. (2020). *Aplikasi Kehadiran Dosen Menggunakan PHP OOP*. Kreatif.  
[https://www.google.co.id/books/edition/Aplikasi\\_kehadiran\\_dosen\\_menggunakan\\_PHP/soH1DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian uml&pg=PA62&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Aplikasi_kehadiran_dosen_menggunakan_PHP/soH1DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian%20uml&pg=PA62&printsec=frontcover)
- Hidayah, T. N., & Saifudin, A. (2023). Perancangan Sistem Presensi Berbasis Pengenalan Wajah Guna Mencegah Pemalsuan Data Kehadiran Siswa. *OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer Dan Sains*, 2(2), 472–477.
- Hodijah, A. (2024). *Bikin Toko Online di Android dengan Webhost Gratis* (Ignas

- (ed.)). Penerbit ANDI.  
[https://www.google.co.id/books/edition/Bikin\\_Toko\\_Online\\_di\\_Android\\_dengan\\_WebH/u5P3EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=karakteristik aplikasi&pg=PA8&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Bikin_Toko_Online_di_Android_dengan_WebH/u5P3EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=karakteristik aplikasi&pg=PA8&printsec=frontcover)
- Ismail, Efitra, Ariestiandy, D., Agusdi, Y., & Sepriano. (2023). *Pengantar Framework Populer Mobile Apps* (A. Juansa (ed.); Bukel). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.  
[https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar\\_Framework\\_Populer\\_Mobile\\_Apps/VSW4EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=definisi framework flutter&pg=PA29&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar_Framework_Populer_Mobile_Apps/VSW4EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=definisi framework flutter&pg=PA29&printsec=frontcover)
- Isputrawan, M. F. (2023). Pengembangan Aplikasi Absensi Berbasis Web Menggunakan Face Recognition. *Jurnal Teknoinfo*, 17, 55–65.
- Karnovi, R., Habibi, R., & Fauzan, M. N. (2020a). *Tutorial Membuat Aplikasi Sistem Monitoring Progres Pekerjaan Dan Evaluasi Pekerjaan Pada Job Desk Operational Human Capital Menggunakan Metode Naive Bayes* (R. M. Awangga (ed.)). Kreatif.  
[https://www.google.co.id/books/edition/Tutorial\\_membuat\\_aplikasi\\_sistem\\_monitor/29f9DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Tutorial_membuat_aplikasi_sistem_monitor/29f9DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0)
- Kurosaki, M. (2020). *Flutter Dari Nol* (Bukel). Blackangel Media.  
[https://www.google.co.id/books/edition/flutter\\_dari\\_nol/LKLbDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=definisi bahasa dart&pg=PT1&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/flutter_dari_nol/LKLbDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=definisi bahasa dart&pg=PT1&printsec=frontcover)
- Kusuma, A. S., Parwati, N. N., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2024). *Buku Ajar Analisa Desain Sistem Informasi Berbasis Tri Hita Karana* (E. Efitra (ed.)). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.  
[https://www.google.co.id/books/edition/BUKU\\_AJAR\\_ANALISIS\\_DESAI\\_N\\_SISTEM\\_INFORMA/bHrsEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=BUKU AJAR ANALISIS DESAIN SISTEM INFORMASI BERBASIS TRI HITA KARANA&pg=PA184&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/BUKU_AJAR_ANALISIS_DESAI_N_SISTEM_INFORMA/bHrsEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=BUKU AJAR ANALISIS DESAIN SISTEM INFORMASI BERBASIS TRI HITA KARANA&pg=PA184&printsec=frontcover)
- Mulyadi. (2023). *Antara Teknologi Dan Teologi Theopanoptik Dalam Pendisiplinan Aktor Di Perpustakaan*. PT. RajaGrafindo Persada.  
[https://www.google.co.id/books/edition/Antara\\_Teknologi\\_Dan\\_Teologi\\_Theopanopti/vjfdEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=presensi adalah&pg=PA230&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Antara_Teknologi_Dan_Teologi_Theopanopti/vjfdEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=presensi adalah&pg=PA230&printsec=frontcover)
- Muslihudin, M., & Oktafianto. (2016). *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML* (A. Pramesta (ed.)). Penerbit Andi.  
[https://www.google.co.id/books/edition/Analisis\\_dan\\_Perancangan\\_Sistem\\_Informas/2SU3DgAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian uml&pg=PA88&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Analisis_dan_Perancangan_Sistem_Informas/2SU3DgAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian uml&pg=PA88&printsec=frontcover)
- Pipin, J. (2024). Pengembangan Aplikasi Presensi Online Berbasis Mobile dengan Penerapan Geolocator dan Face Recognition pada CV . Global Mandiri. *Jurnal*

*Sifo Mikroskil (JSM)*, 25(1), 49–66.

Prabowo, I. A., Wijayanto, H., Yudanto, B. W., & Nugroho, S. (2021). *Buku Ajar : Pemrograman Mobile Berbasis Android (teori, latihan dan tugas mandiri)*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro.

[https://www.google.co.id/books/edition/Buku\\_Ajar\\_Pemrograman\\_Mobile\\_Berbasis\\_An/M3QrEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=aplikasi mobile adalah&pg=PA1&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Ajar_Pemrograman_Mobile_Berbasis_An/M3QrEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=aplikasi mobile adalah&pg=PA1&printsec=frontcover)

Putra, Y. W. S., Dawis, A. M., Novi, Natsir, F., Fitria, Widhiyanti, A. A. S., Hasan, F. N., Somantri, & Maniah. (2023). *Pengantar Aplikasi Mobile* (E. Erlangga & W. Andriyani (eds.)). Penerbit Widina.

[https://www.google.co.id/books/edition/PENGANTAR\\_APLIKASI\\_MOBIL E/2tLcEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengantar aplikasi&pg=PA36&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/PENGANTAR_APLIKASI_MOBIL E/2tLcEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengantar aplikasi&pg=PA36&printsec=frontcover)

Putri, W. L., & Jarti, N. (2022). *Rancang Bangun Manajemen Akutansi Berbasis Web Mobile*. CV Batam Publisher.

[https://www.google.co.id/books/edition/Rancang\\_Bangun\\_Manajemen\\_Aku ntansi\\_Berba/e9aTEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=definisi mobile&pg=PA14&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Rancang_Bangun_Manajemen_Aku ntansi_Berba/e9aTEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=definisi mobile&pg=PA14&printsec=frontcover)

Rahmadana, M. F. (2021). *Ekonomi Digital* (Hamdan (ed.); Ekonomi). Nilacakra.

[https://www.google.co.id/books/edition/Ekonomi\\_Digital/Du5NEAAAQBA J?hl=id&gbpv=1&dq=aplikasi mobile&pg=PR4&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Ekonomi_Digital/Du5NEAAAQBA J?hl=id&gbpv=1&dq=aplikasi mobile&pg=PR4&printsec=frontcover)

Rahmah. (2020). *Implementasi Dan Pengujian Sistem*.  
<https://anyflip.com/ouxku/pluo/basic>

Rahmi, Iswantir, Hariyadi, & Deepublish. (2022). *ICT Dan Perkembangan Media Pendidikan Islam*. Deepublish.

[https://www.google.co.id/books/edition/ICT\\_Dan\\_Perkembangan\\_Media\\_Pe ndidikan\\_Is/IC9qEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=definisi flowchart&pg=PA91&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/ICT_Dan_Perkembangan_Media_Pe ndidikan_Is/IC9qEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=definisi flowchart&pg=PA91&printsec=frontcover)

Rifka, R. N. (2017). *Step By Step Lancar Membuat SOP* (Bukel). Penerbit Nauli Media.

[https://www.google.co.id/books/edition/Step\\_by\\_Step\\_Lancar\\_Membuat\\_S OP/qxdxDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=definisi flowchart&pg=PA168&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Step_by_Step_Lancar_Membuat_S OP/qxdxDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=definisi flowchart&pg=PA168&printsec=frontcover)

Rusmawan, U. (2019). *Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman*. Elex Media Komputindo.

[https://www.google.co.id/books/edition/Teknik\\_Penulisan\\_Tugas\\_Akhir\\_da n\\_Skripsi/3cSZDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman&pg=PP1&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Teknik_Penulisan_Tugas_Akhir_da n_Skripsi/3cSZDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman&pg=PP1&printsec=frontcover)

Sadriansyah, M. G. L. P. S. R. N. Y. T. W. H. O. (2020). *Media Pembelajaran Dengan Metode Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran*

*Pada Perguruan Tinggi Di Masa Covid-19*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).

[https://www.google.co.id/books/edition/Media\\_Pembelajaran\\_Dengan\\_Metode\\_GAMIFIC/KH5JEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Media Pembelajaran Dengan Metode GAMIFICATION%3A UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI PEMBELAJARAN PADA PERGURUAN TINGGI DI MASA COVID-19&pg=PP1&printsec=f](https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Dengan_Metode_GAMIFIC/KH5JEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Media Pembelajaran Dengan Metode GAMIFICATION%3A UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI PEMBELAJARAN PADA PERGURUAN TINGGI DI MASA COVID-19&pg=PP1&printsec=f)

Sam, R., & Rahman, S. (2018). *Perancangan aplikasi presensi kelas dengan menggunakan metode pengenalan wajah secara kolektif*. 5(2), 81–91.

Sari, I. P. (2021). *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*. umsu press. [https://www.google.co.id/books/edition/Buku\\_Ajar\\_Rekayasa\\_Perangkat\\_Lunak/1LVKEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak&pg=PT24&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Ajar_Rekayasa_Perangkat_Lunak/1LVKEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak&pg=PT24&printsec=frontcover)

Suryansah, A., Habibi, R., & Awangga, R. M. (2020). *Penggunaan Face Recognition Untuk Akses Ruang* (Bukel). Kreatif. [https://www.google.co.id/books/edition/Penggunaan\\_Face\\_Recognition\\_untuk\\_akses/xd9DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=aplikasi presensi&pg=PA32&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Penggunaan_Face_Recognition_untuk_akses/xd9DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=aplikasi presensi&pg=PA32&printsec=frontcover)

Syahputra, Z. (2022). Implementasi Deteksi Wajah pada Sistem Absensi Dengan Menerapkan Teknik Face Recognition. *Snastikom*, 1(01), 337–341.

Tolle, H., Pinandito, A., Kharisma, A. P., & Dewi, R. K. (2017). *Pengembangan Aplikasi Perangkat Bergerak*. Universitas Brawijaya Press. [https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan\\_Aplikasi\\_Perangkat\\_Bergerak/ZrJVDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=aplikasi mobile adalah&pg=PA13&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_Aplikasi_Perangkat_Bergerak/ZrJVDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=aplikasi mobile adalah&pg=PA13&printsec=frontcover)

Ulumudin, I., Faizah, N., & Nurcahyo, W. (2023). Aplikasi Sistem Presensi Pegawai PT. Berkah Pena Ilmu dengan Metode Location Based Service (LBS) Berbasis Android Menggunakan Firebase. *Design Journal*, 1(1), 89–98. <https://doi.org/10.58477/dj.v1i1.61>

Vikas, K. P. S., Priya, R., Ranjitha, P., Yogeshwar, S. K., & Ramesh, T. (2023). Real-time Database Synchronization Techniques in Firebase for Mobile App Development. *Interantional Journal of Scientific Research in Engineering and Management*, 07(12), 1–10. <https://doi.org/10.55041/ijrsrem22021>

Wahyudi, T., & Faqih, H. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Presensi Menggunakan Metode Waterfall. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 7(2), 120–129.

Wali, M., Sepriano, Nengsih, T. A., Hts, D. I. G., Antoni, Hasanuddin, Basrul, Choirina, P., Awaludin, A. A. R., Ismail, Muh.Yusuf, Aminuddin, F. H., Purwandari, N., Munandar, Baradja, A., & Rachamat. (2023). *Pengantar 15 Bahasa Pemrograman Terbaik Di Masa Depan (Referensi & Coding Untuk Pemula)* (A. Juansa & Efitra (eds.); Bukel). PT. Sonpedia Publishing

Indonesia. [https://doi.org/978623094033\\_623092403X](https://doi.org/978623094033_623092403X)

Wijaya, A. M., Samodra, J. E., & Suyoto. (2023). Sistem Presensi Pegawai dengan Face Recognition Menggunakan Deep Learning CNN. *Jurnal Informatika Atma Jogja*, 4, 163–168.

Wijaya, R. Y., Saputra, N. A., & Trisno, I. B. (2023). Travel Journal Application as an Android-Based Traveling Visitor Using Firebase. *JISA(Jurnal Informatika Dan Sains)*, 6(1), 8–13. <https://doi.org/10.31326/jisa.v6i1.1446>