

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andi Tanjaya, “Perancangan Aplikasi Katalog Produk Dan Pemesanan Berbasis Web Pada PT.Health Wealth International,” Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, Medan, 2015.
- [2] Evaliata Br Sembiring, Sapriadi, dan Yoel C. Brahmana, “Rancang Bangun dan Analisis Aplikasi Augmented Reality pada Produk Furniture,” *Politeknik Negeri Batam*, vol. 8, no. 1, hlm. 22–28, Apr 2016.
- [3] Christian Adiputra, Andreas Handoyo, dan Ibnu Gunawan, “Pembuatan Aplikasi Penjualan untuk Toko Furniture Berbasis Android,” 2015.
- [4] Dwi Purnomo, “Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi,” *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, vol. 2, no. 2, hlm. 54–61, Agustus 2017.
- [5] Christian R.Z Mamuaja, Don R.G Kabo, dan Nadya Kamasi, “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Bahan Bangunan Berbasis Android pada Toko Walian Jaya Kota Tomohon,” *E-Jurnal Sariputra*, vol. 5, no. 2, hlm. 24–29, Jun 2018.
- [6] Arif Setiawan, , Toufan Diansyah Tambunan, S.T.,M.T., dan Robbi Hendriyanto, S.T.,M.T., “Android Augmented Reality Untuk Menampilkan Katalog Furniture Secara Tiga Dimensi (3D) Berdasarkan Objek Marker,” *e-Proceeding of Applied Science*, vol. 2, no. 1, hlm. 38–50, Apr 2016.
- [7] A. Imaduddin dan S. Permana, *Menjadi Android Developer Expert*, 2 ed. Bandung: PT. Presentologics, 2017.
- [8] N. Rohman dan R. Toro, *Kotlin Android Developer Expert*, 2 ed. Bandung: PT. Presentologics, 2018.
- [9] N. Smyth, *Firestore Essentials – Android Edition*. Payload Media, 2017.
- [10] Haviluddin, “Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language),” *Jurnal Informatika Mulawarman*, vol. 6, no. 1, hlm. 1–15, 2011.
- [11] Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, 22 ed. Bandung: CV. ALVABETA, 2015.