

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. A. Megawaty and M. E. Putra, “Aplikasi Monitoring Aktivitas Akademik Mahasiswa Program Studi Informatika Universitas Xyz Berbasis Android,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 1, pp. 65–74, 2020, doi: 10.33365/jatika.v1i1.177.
- [2] S. Oktaria, Efrilia, and D. F. Pratiwi, “Upaya Meningkatkan Pengetahuan Dampak *Smartphone* Terhadap,” *J. Pengabd. Mitra Masy.*, vol. 2(1), pp. 79–83, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/JURPAMMAS/article/view/6019>
- [3] N. H. Wijaya, W. Kartika, and A. R. D. Utari, “Deteksi Radiasi Gelombang Elektromagnetik Dari Peralatan Medis Dan Elektronik Di Rumah Sakit,” *J. Ecotipe (Electronic, Control, Telecommun. Information, Power Eng.*, vol. 6, no. 2, pp. 102–106, 2019, doi: 10.33019/ecotipe.v6i2.1393.
- [4] W. Patadungan, S. Indrakila, and R. Kuntoyo, “Pengaruh Lama Terpapar Cahaya *Smartphone* Terhadap Ketajaman Penglihatan dan Mata Kering pada Siswa/i Sekolah Dasar Al-Irsyad Kota Surakarta,” *Smart Med. J.*, vol. 4, no. 3, p. 172, 2022, doi: 10.13057/smj.v4i3.47926.
- [5] M. Azizah, “the Relationship Between Time Management, Self Regulation, and *Smartphone* Addiction,” *Empati-Jurnal Bimbing. dan Konseling*, vol. 8, no. 2, pp. 82–98, 2021, doi: 10.26877/empati.v8i2.8057.
- [6] M. Taufiqurrahman, “Pentingnya Mengatur Waktu dalam Kehidupan Sehari-hari,” Kompasiana. Accessed: Dec. 05, 2023. [Online]. Available: <https://www.kompasiana.com/muhamadtaufiqurrahman/652aad90ee794a6665080972/pentingnya-mengatur-waktu-dalam-kehidupan-sehari-hari>
- [7] G. Thabroni, “Monev (Monitoring dan Evaluasi): Pengertian, Tujuan, Perbedaan, dsb.” Accessed: Dec. 09, 2023. [Online]. Available: <https://serupa.id/monev-monitoring-dan-evaluasi-pengertian-tujuan-perbedaan-dsb/>
- [8] A. Witjaksono and I. Abdussalam, “Dampak Durasi Bermain *Game* Terhadap Kesehatan Mata Dan Skrining Deteksi Dini Penglihatan Di Pesantren Al-Falah Dago,” *J. Abdi Masada*, vol. 2, no. 1, pp. 27–37, 2021, doi: 10.38037/am.v2i1.28.
- [9] A. R. Sitoresmi, “Aplikasi adalah Program Perangkat Lunak, Ketahui Fungsi dan Jenisnya,” Liputan6. Accessed: Dec. 08, 2023. [Online]. Available: <https://www.liputan6.com/hot/read/5287655/aplikasi-adalah-program-perangkat-lunak-ketahui-fungsi-dan-jenisnya?page=2>
- [10] V. O. H. Wongso, “Pengenalan *Mobile*,” Binus. Accessed: Dec. 08, 2023. [Online]. Available: <https://sis.binus.ac.id/2018/02/13/pengenalan-mobile/>
- [11] M. Siregar and I. Permana, “Rancang Bangun Aplikasi Berbasis *Mobile*

- Untuk Navigasi Ke Alamat Pelanggan TV Berbayar (Studi Kasus: Indovision Cabang Pekanbaru),” *J. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 82–94, 2016, [Online]. Available: www.hostinger.co.id
- [12] N. I. Widiastuti and R. Susanto, “Kajian sistem monitoring dokumen akreditasi teknik informatika unikom,” *Maj. Ilm. UNIKOM*, vol. 12, no. 2, pp. 195–202, 2014, doi: 10.34010/miu.v12i2.28.
- [13] P. Aprilia, “Apa itu *Flutter* ? Simak Pengertian dan Alasan Mengapa *Flutter* Layak Anda Pakai!,” NiagaHoster. Accessed: Feb. 25, 2024. [Online]. Available: <https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-Flutter/>
- [14] N. Regita F, “Mengapa Anda Harus Belajar Android Studio? Ini Dia 6 Alasannya!,” NiagaHoster. Accessed: Dec. 11, 2023. [Online]. Available: <https://www.niagahoster.co.id/blog/android-studio-adalah/>
- [15] M. Muthohir, “Mengenal Code Editor *Visual Studio Code*,” Universitas Stekom. Accessed: Mar. 18, 2024. [Online]. Available: <https://teknik-komputer-d3.stekom.ac.id/informasi/baca/Mengenal-Code-Editor-Visual-Studio-Code/4bd1bb6f7ca0b022850747d950b7f73feab9ed17>
- [16] R. Abdillah, A. Kuncoro, and I. Kurniawan, “Analisis Aplikasi Pembelajaran Matematika Berbasis Analysis Mathematics Learning Apps Android Base,” *J. Theorems*, vol. 4, pp. 138–146, 2019.
- [17] A. C. Praniffa, A. Syahri, F. Sandes, U. Fariha, Q. A. Giansyah, and M. L. Hamzah, “Pengujian Black Box Dan White Box Sistem Informasi Parkir Berbasis *Web* Black Box and White Box Testing of *Web*-Based Parking Information System,” *J. Test. dan Implementasi Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–16, 2023.
- [18] B. Raharjo, *Pemrograman Android dengan Fitur Flutter*. Informatika Bandung, 2019.