

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggoro, D. (n.d.). *Mengenal Visual Studio Code dan Fitur Pentingnya Dalam Membuat Aplikasi*. From <https://whello.id/>: <https://whello.id/tips-digital-marketing/visual-studio-code-adalah/>
- Aprilia, P. (2021, September 8). *blog/pengertian-flutter/*. From <https://www.niagahoster.co.id/>: <https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-flutter/>
- Deng, Y. &. (2018). Text recognition based on Tesseract OCR. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 318.
- Fauziah, N. (2022, Februari 21). *blog/bahasa-pemrograman-dart/*. From <https://academy.alterra.id/>: <https://academy.alterra.id/blog/bahasa-pemrograman-dart/>
- Hilman. (2016, November 9). *Perbedaan Aplikasi Berbasis Web, Aplikasi Berbasis Desktop, dan Aplikasi Berbasis Mobile*. From Plimbi: <https://www.plimbi.com/article/166177/aplikasi-berbasis-web--desktop-dan-mobile>
- Inixindojogja. (2019, Juni 21). *SQL vs NoSQL: Perbedaan dalam Menentukan Pilihan Database*. From Inixindo: <https://inixindojogja.co.id/sql-vs-nosql-perbedaan-dalam-menentukan-pilihan-database/>
- Intern, D. (2021, May 2021). *blog/apa-itu-uml/*. From <https://www.dicoding.com/>: <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-uml/>
- Jain, dkk, Optical Character Recognition (OCR), <http://ejournal.uajy.ac.id/6337/4/TF306248.pdf>
- K, Y. (2019, June 28). *Laravel Framework: Pengertian, Keunggulan & Tips untuk Pemula*. From <https://www.niagahoster.co.id/>: [https://www.niagahoster.co.id/blog/laravel-adalah/#Apa\\_itu\\_Laravel](https://www.niagahoster.co.id/blog/laravel-adalah/#Apa_itu_Laravel)

- Kaur, H. &. (2016). A review on optical character recognition. . *International Journal of Advanced Research in Computer Science*, 7(5).
- Kreger, H., 2001, "Web-services Conceptual Architecture (WSCA 1.0)", IBM Software Group, USA. [5]
- Kreibich, R. (2010). *sqlite*. O'Reilly Media.
- Maksum, M. A. (2022, May 23). *Pengertian XAMPP, Fungsi, dan Cara Menggunakannya*. From <https://www.dewaweb.com/>: <https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-xampp/>
- Manes, A.T., 2001, "Introduction to Webservices",
- Purnama, Rangsang. 2010. *Pemrograman J2ME Tingkat Dasar*, PT. Gitamedia Publisher, Surabaya.
- Savanti, K. E. (2021, April 21). *System Usability Scale (SUS): Sebuah Metrik untuk Mengukur Kebergunaan*. From <https://medium.com/>: <https://medium.com/hoomix/system-usability-scale-sus-sebuah-metrik-untuk-mengukur-kebergunaan-6a8e43359c6f>
- Setiawan, R. (2021, Agustus 11). */blog/apa-itu-prototype-kenapa-itu-penting/*. From <https://www.dicoding.com/>: <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-prototype-kenapa-itu-penting/>
- Sitoresmi, A. R. (2021, Oktober 13). *php-adalah-bagian-dalam-bahasa-pemrograman-ketahui-jenis-jenisnya*. From <https://hot.liputan6.com/>: <https://hot.liputan6.com/read/4683359/php-adalah-bagian-dalam-bahasa-pemrograman-ketahui-jenis-jenisnya>
- Sholechul Azis., (2013), *Gampang dan Gratis Membuat Website: Web Personal, Organisasi dan Komersil, Indonesia : Lembar Langit Indonesia*