

DAFTAR PUSTAKA

- Andika, I. G., & Yanti, C. P. (2018). Analisis Evaluasi Aplikasi Augmented Reality Untuk Informasi Kebudayaan Bali Berdasarkan Standar ISO 25010. *Jurnal RESISTOR (Rekayasa Sistem Komputer)*, 1(1), 34–40. <https://doi.org/10.31598/jurnalresistor.v1i1.241>
- Cahyono, B. (2017). *Pengembangan Sistem Pelaporan Absensi Siswa Berbasis Sms Gateway Untuk Pengawasan Orang Tua Di Smk N 4 Klaten*. <https://eprints.uny.ac.id/48780/>
- Damaraji, G. M. (2018). Pembuatan Aplikasi Simpus (Sistem Informasi Manajemen Puskesmas) Sebagai Sarana Pendataan Ibu Hamil Dan Bayi Berbasis Android. In <https://eprints.uny.ac.id/59104/> (Issue 2). <https://doi.org/10.1051/mateconf/201712107005>
- Erna Puspitasari Jumassiri. (2017). Seminar Nasional Pendidikan Vokasi. *Rancang Bangun Sistem Ujian Online Berfitur Validasi Butir Soal*, 9, 978–979. <https://doi.org/10.1097/SLA.0b013e318158fca0\r00000658-200711000-00022> [pii]
- Izzatillah, M. (2019). Quality Measurement of Transportation Service Application Go-Jek Using Iso 25010 Quality Model. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 10(1), 233–242. <https://doi.org/10.24176/simet.v10i1.2945>
- Jayanto, R. D. & J. H. (2017). Evaluasi Kualitas Aplikasi Mobile Kamus Istilah Jaringan Pada Platform Android Dengan Standar Iso/Iec 25010. In *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* (Vol. 2, Issue 2). <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17311>
- Nilamsari, N. (2014). *Pengembangan Dan Analisis Kualitas Aplikasi Simulasi Dan Pembahasan Ujian Nasional Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)* (Issue May). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rahmi, R., Pradnyana, I. M. A., & Kesiman, M. W. A. (2019). *Usability Testing Berbasis ISO 9241-11 Pada Aplikasi Salak Bali (Studi Kasus : Polres Buleleng)*. 8, 510–521.
- Ramadhan, D. (2015). Pengembangan Dan Analisis Kualitas Aplikasi Mobile School Maps (Moomaps) Berbasis Mobile Application Untuk Pemetaan Universitas Di Yogyakarta. In <https://eprints.uny.ac.id/20031/> (Vol. 151). <https://eprints.uny.ac.id/20031/>
- Ridwan, M., & Prasetyawan, P. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Permainan Adventure of Frunimal Untuk Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Android. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 763. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i2.1599>
- Sari, D. K. (2018). Pengembangan Aplikasi Android Mobile Dictionary And Emulator Perintah Dasar Command Line Interface Linux Dan Windows. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Starov, O., Vilkomir, S., & Gorbenko, A. (2014). *Testing-as-a-Service for Mobile Applications : State-of-the-Art Survey*. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-0>

