

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Baihaqi, R. Marota, A. F. Ilmiyono, and I. Firmansyah, “Pengaruh Return On Equity (ROE), Gross Profit Margin (GPM) Dan Pertumbuhan Penjualan Terhadap Harga Saham Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Periode 2013-2017,” p. 2, 2017.
- [2] TOMTOM, “No Title,” 2020. .
- [3] B. P. Statistika, “Output Tabel Dinamis,” 2018. .
- [4] White.P., “No Vacancy: Park Slopes Parking Problem And How To Fix IT.”
- [5] D. A. Limantara, Y. Cahyo, S. Purnomo, and S. W. Mudjanarko, “Pemodelan Sistem Pelacakan LOT Parkir Kosong Berbasis Sensor Ultrasonic Dan Internet Of Things (IOT) Pada Lahan Parkir Diluar Jalan,” *Semin. Nas. Sains dan Teknol.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–10, 2017.
- [6] G. R. Pradana, “Smart Parking Berbasis Arduino Uno,” *Tek. Elektron. Univ. Negeri Yogyakarta*, no. 12507134001, pp. 1–9, 2015.
- [7] M. A. Gunawan, A. Mulyana, S. Aulia, and S. Pd, “RANCANGAN SISTEM PARKIR CERDAS BERBASIS ANDROID DESIGN OF SMART PARKING SYSTEM BASED ON ANDROID,” vol. 5, no. 3, pp. 1–2, 2019.
- [8] A. P. Utomo, “ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARKIR DI UNIVERSITAS MURIA KUDUS,” *SIMETRIK*, vol. 3, p. 18, 2013, doi: <https://doi.org/10.24176/simet.v3i1.82>.
- [9] L. C. Karen Rose, Scott Eldridge, “THE INTERNET OF THINGS: AN OVERVIEW,” *Internet Soc.*, 2015.
- [10] O. uhamad Muslihudin, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*. Jogjakarta, 2016.
- [11] S. M. I Putu Agus Eka Pratama, *Smart City Beserta Cloud Computing Dan*

Teknologi – Teknologi Pendukung. Informatika Bandung, 2014.

- [12] A. G. Gani, “ANALISA SISTEM RESERVASI TIKET PADA PT XYZ,” *JSI (Jurnal Sist. Informasi)*, vol. 6, no. 2, 2019.
- [13] K. Andrean, H. Armanto, and C. Pickerling, “Sistem Tempat Parkir Terintegrasi yang Dilengkapi dengan Aplikasi Mobile dan Mikrokontroler,” *J. Inf. Syst. Hosp. Technol.*, vol. 2, no. 01, pp. 22–29, 2020, doi: 10.37823/insight.v2i01.79.
- [14] T. G. Developer, “Kursus Dasar-Dasar Developer Android,” 2016. .
- [15] R. Wibawanto, Wandah Nugrahani, “DESAIN ANTARMUKA (USER INTERFACE) PADA GAME EDUKASI,” *J. Imajin.*, vol. XII, no. 2, pp. 58–64, 2018.
- [16] I. D. Organization, *The Basic Of User Experience Design*. .
- [17] A. Andaru, “Pengertian database secara umum,” p. 2, 2018.
- [18] Firebase, “Firebase Realtime Database.” .
- [19] W. Islamianto, S. M. . , Unang Sunarya, and S. M. . , Aris Hartaman, “IMPLEMENTASI SISTEM OPERASI CLOUD MENGGUNAKAN OPENNEBULA SEBAGAI PENYEDIA LAYANAN VoIPNo Title,” *e-Proceeding Appl. Sci.*, vol. 3, no. 3, p. 1979, 2017.
- [20] AndroidDev, “Meet Android Studio.” .
- [21] GizaDesignLab, *Kartu Panduan Audit Desain dengan Prinsip Heuristik*. Bandung, 2019.
- [22] S. B. U. Yohanes Andri Pranata, Ike Fibriani, “ANALISIS OPTIMASI KINERJA QUALITY OF SERVICE PADA LAYANAN KOMUNIKASI DATA MENGGUNAKAN NS-2 DI PT. PLN (PERSERO) JEMBER.”