

DAFTAR PUSTAKA

- [1] V. Bintang, Y. T. Tangko, D. Yanti, J. G. Padatu, and M. D. Palinggi, "Misi Gereja Di Era Digital: Pemanfaatan Teknologi Untuk Menjangkau Generasi Baru," *Jurnal Komunikasi*, vol. 1, no. 3, pp. 111–127, 2023.
- [2] R. Dalensang and M. Molle, "Peran gereja dalam pengembangan pendidikan kristen bagi anak muda pada era teknologi digital," *Jurnal Abdiel: Khazanah Pemikiran Teologi, Pendidikan Agama Kristen Dan Musik Gereja*, vol. 5, no. 2, pp. 255–271, 2021.
- [3] L. Hulu, D. Lase, and A. Ndraha, "Upaya Orang Tua Menumbuhkan Minat Baca Anak pada Alkitab," *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora dan Kebudayaan*, vol. 14, no. 1, 2021.
- [4] H. J. Lase, B. Subambang, B. Santosa, and S. Sirait, "Pengaruh Minat Baca Alkitab Terhadap Pertumbuhan Kerohanian Mahasiswa," *Skenoo: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen*, vol. 1, no. 1, pp. 37–44, 2021.
- [5] P. Anggreni and I. W. G. Arsana, "Preferensi Konsumen terhadap Merek Smartphone Berdasarkan Sistem Operasi (Studi Perbandingan Smartphone Menggunakan Iphone S/IOS dengan Android OS)," *JUIMA: Jurnal Ilmu Manajemen*, vol. 12, no. 1, pp. 111–129, 2022.
- [6] E. D. Handoyo, S. Santoso, and D. J. Surjawan, "Pengembangan Aplikasi Mobile Pemesanan dan Pembayaran Makanan Berbasis Cloud Storage," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 8, no. 1, pp. 161–174, 2022.
- [7] N. Nuraprian, M. Defriani, and D. Singasatia, "Rancang bangun aplikasi pemandu wisata di kota purwakarta berbasis mobile," *RISTEC: Research in Information Systems and Technology*, vol. 2, no. 2, pp. 51–63, 2021.
- [8] A. I. Al Ghani and R. Andrian, "Pengembangan Presensee: Aplikasi Presensi Mahasiswa Mobile Menggunakan Framework Flutter (Studi Kasus: Studi Independen Alterra Academy)," *Jurnal Media Infotama*, vol. 19, no. 2, pp. 447–453, 2023.
- [9] W. A. Prabowo and C. Wiguna, "Sistem informasi UMKM bengkel berbasis web menggunakan metode scrum," *Jurnal Media Informatika Budidarma*, vol. 5, no. 1, pp. 149–156, 2021.
- [10] S. Pratama, S. Ibrahim, and M. A. Reybaharsyah, "Jurnal Penggunaan Metode Scrum Dalam Membentuk Sistem Informasi Penyimpanan Gudang Berbasis Web," *INTECH (Informatika dan Teknologi)*, vol. 3, no. 1, pp. 27–35, 2022.
- [11] S. Sutariyani and G. N. E. Tutuko, "Aplikasi Gereja Berbasis Android Pada Gereja Kristen Jawa Jebres," *Go Infotech: Jurnal Ilmiah STMIK AUB*, vol. 28, no. 1, pp. 31–42, 2022.

- [12] A. Renata, M. R. Zahrani, and M. B. Melandri, "Analisis Efisiensi Tahapan Penggunaan Metod Manajemen Proyek STI (Agile Sscrum Dan Waterfall) Pada Suatu Perusahaan Atau Organisasi," *Sistem dan Teknologi Informasi Indonesia (SINTESIA)*, vol. 1, no. 2, pp. 62–67, 2022.
- [13] J. Shadiq, A. Safei, and R. W. R. Loly, "Pengujian Aplikasi Peminjaman Kendaraan Operasional Kantor Menggunakan BlackBox Testing," *Information Management For Educators And Professionals: Journal of Information Management*, vol. 5, no. 2, pp. 97–110, 2021.
- [14] S. R. Yulistina, T. Nurmala, R. M. A. T. Supriawan, S. H. I. Juni, and A. Saifudin, "Penerapan Teknik Boundary Value Analysis untuk Pengujian Aplikasi Penjualan Menggunakan Metode Black Box Testing," *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, vol. 5, no. 2, pp. 129–135, 2020.
- [15] A. M. R. Saragih, A. N. Rabbani, A. Clarissa, A. Christian, and R. Supriyadi, "Rancang Bangun Aplikasi M-Voting Pemilihan Raya (PEMIRA) Menggunakan Framework Flutter," *IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology)*, vol. 7, no. 2, 2022.
- [16] I. L. Royani, P. F. Tanaem, and D. H. Bangkalang, "Model Scrum Untuk Perancangan Sistem Informasi Gereja Berbasis Mobile Pada Gereja Toraja Jemaat Tarondon," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 6, no. 1, pp. 360–367, 2022.
- [17] H. J. Christanto, S. O. B. Widiarto, S. A. Sutresno, and D. V. T. Linesty, "Pengembangan Aplikasi Sistem Informasi Gereja Isa Almasih Jemaat Purwodadi pada Platform Android," *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, vol. 8, no. 1, pp. 145–154, 2024.
- [18] W. Y. Tangka, S. R. U. A. Sompie, and D. J. Mamahit, "Pengembangan Aplikasi Gereja Kristus Manado MyGKM Berbasis iOS," *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, vol. 12, no. 1, pp. 1–8, 2023.
- [19] D. K. Hiuredhy and Y. R. Beeh, "Aplikasi Reservasi Ibadah Mawar Sharon Salatiga Menggunakan Flutter," *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, vol. 9, no. 3, pp. 1739–1751, 2022.
- [20] D. K. Dannislee and W. Wasino, "Aplikasi Sistem Informasi Peribadatan Gereja Isa Almasih Kelapa Gading Berbasis Mobile," *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 12, no. 3, 2023.
- [21] B. N. Kalalo, S. R. U. A. Sompie, and S. D. E. Paturusi, "Android Application Development For GMIM Kristus Manado Congregation," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 16, no. 3, pp. 235–242, 2021.
- [22] Y. K. Sadho, Y. D. D. Y. Khwuta, and E. E. Sala, "Aplikasi Pengelolaan Keuangan Pada Gereja Salib Suci SOA BERBASIS WEB," *Simtek: jurnal sistem informasi dan teknik komputer*, vol. 8, no. 2, pp. 242–247, 2023.

- [23] E. D. Lukow, X. B. N. Najoan, and S. R. Sentinuwo, "Rancang Bangun Aplikasi Pengelola Keuangan Gereja Berbasis Android: Design and Development of Android-Based Church Financial Management Application," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 17, no. 4, pp. 307–314, 2022.
- [24] M. Fachrie, "Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Umat Katolik Santo Yohanes Sekabuk Berbasis Web Mobile," *Journal of Informatics and Communication Technology (JICT)*, vol. 5, no. 2, pp. 52–67, 2023.
- [25] Y. R. Asih, A. Priyanto, and D. A. Puryono, "Sistem Informasi Pelayanan Jemaat Gereja Berbasis Website Menggunakan Analisis PIECES," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 8, no. 1, pp. 175–186, 2022.
- [26] A. E. Sjiioen, J. U. S. P. Djawang, and D. R. Se'u, "Penerapan Sistem Informasi Manajemen Pelayanan Jemaat Gmit Rehobot Bakunase Berbasis Website," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 1, pp. 25–30, 2021.
- [27] N. Erzed, N. Anwar, A. M. Widodo, E. Prasetyo, and K. K. Juman, "Implementasi Flutter Pada Aplikasi Presensi Karyawan Berbasis Mobile," *IKRA-ITH Informatika: Jurnal Komputer dan Informatika*, vol. 6, no. 3, 2022.
- [28] A. Wahyu, M. Affandes, P. Pizaini, Y. Vitriani, and I. Iskandar, "Aplikasi E-Commerce Galeri Lembaga Adat Melayu Riau Berbasis Mobile Menggunakan Flutter Menerapkan Metode Waterfall," *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 2, pp. 458–469, 2023.
- [29] A. S. Putri, A. Eviyanti, and H. Hindarto, "Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Berbasis Android Pada Toko Suryamart Menggunakan Framework Flutter," *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 5, no. 3, pp. 257–265, 2023.
- [30] M. Kurniawan and B. Kurniawan, "Implementasi Pemrograman Python Menggunakan Visual Studio Code," *Jurnal Informatika dan Komputer (JIK)*, vol. 11, no. 2, pp. 1–9, 2020.
- [31] N. Wilyanto, J. Firnando, B. Franko, S. P. Tanzil, H. C. Tan, and E. Hartati, "Pembuatan Website Menggunakan Visual Studio Code di SMA Xaverius 3 Palembang," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat FORDICATE*, vol. 3, no. 1, pp. 1–8, 2023.
- [32] N. Pambudiyatno and W. Utomo, "Rancangan Sistem Presensi Dan Rekapitulasi Jurnal Kegiatan OJT Menggunakan Visual Studio Code Berbasis Web Di Airnav cabang MATSC," in *Prosiding SNITP (Seminar Nasional Inovasi Teknologi Penerbangan)*, 2023.
- [33] R. Taruna, U. A. Ahmad, and R. R. D. Setiady, "Perancangan Frontend Untuk Aplikasi Peer-to-peer Lending"salur" Berbasis Android Menggunakan Flutter," *eProceedings of Engineering*, vol. 9, no. 3, 2022.
- [34] S. Mujab and H. Zakaria, "Implementasi Algoritma Multilevel Feedback Queue Scheduling Untuk Sistem Antrian Booking Menggunakan Framework

- Flutter:(Studi Kasus: Bengkel Putra Jaya Motor),” *Buletin Ilmiah Ilmu Komputer dan Multimedia (BIIKMA)*, vol. 1, no. 3, pp. 382–395, 2023.
- [35] M. D. Aditya and M. Susanty, “Studi Komparasi Maintainability Antara Aplikasi yang Dikembangkan dengan Framework Flutter dan React Native,” *Jurnal Informatika*, vol. 9, no. 2, 2022.
 - [36] J. M. Suhendro, M. Sudarma, and D. C. Khrisne, “Rancang Bangun Aplikasi Seluler Penyedia Jasa Perawatan dan Kecantikan Menggunakan Framework Flutter,” *Jurnal Spektrum*, vol. 8, no. 2, 2021.
 - [37] J. Romadoni, B. R. Hakim, and M. Rasyid, “Sistem Informasi Wisata Religi di Kota Banjarmasin Berbasis Flutter dan Firebase,” *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi Komputer*, vol. 2, no. 1, pp. 41–53, 2023.
 - [38] R. Pramudita, R. W. Arifin, A. N. Alfian, N. Safitri, and S. D. Anwariya, “Penggunaan aplikasi figma dalam membangun ui/ux yang interaktif pada program studi teknik informatika stmik tasikmalaya,” *Jurnal Buana Pengabdian*, vol. 3, no. 1, pp. 149–154, 2021.
 - [39] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur’aini, and M. H. Aufan, “Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma,” *Walisono Journal of Information Technology*, vol. 4, no. 1, pp. 43–52, 2022.
 - [40] R. Setiawan and W. Nugroho, “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android,” *Journal of Information Systems and Informatics*, vol. 3, no. 2, pp. 329–340, 2021.
 - [41] A. K. Maulana, N. Anwar, and B. A. Sekti, “Implementasi Flutter Dalam Pengembangan Aplikasi Pemesanan Sangkar Burung Berbasis Android,” *Prosiding SISFOTEK*, vol. 7, no. 1, pp. 229–236, 2023.
 - [42] A. F. Prasetya, S. Sintia, and U. L. D. Putri, “Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language),” *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan dan Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 14–18, 2022.
 - [43] E. Susilowati and F. Pakusadewa, “Perancangan Website Rumah Makan Ninik Sebagai Media Promosi Menggunakan Unified Modelling Language,” *Jurnal Rekayasa Informasi*, vol. 12, no. 1, pp. 1–12, 2023.