

Daftar Pustaka

- Wahyudi, A. M., & MT, R. (2017). Aplikasi Payment Point Online Bank (PPOB) Menggunakan Web Service di PT. Sukses Mitra Mandiri Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*.
- Herman, D. A., & Kho, A. (2021). Pengembangan E-marketplace In-game Currency Menggunakan Framework Laravel dengan Metode Extreme Programming. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 7(3), 583-602.
- Nurkholis, A., & Damayanti, D. (2023). Aplikasi Mobile Transaksi Jasa Penyeberangan Berbasis Framework React Native. *Jurnal Teknoinfo*, 17(2), 502-511.
- Atmaja, B. P. K. (2023). IMPLEMENTASI WEBSITE TOPUP GAME OTOMATIS MENGGUNAKAN PROVIDER DIGIFLAZZ DENGAN PAYMENT GATEWAY TRIPAY:(STUDI KASUS: [HTTPS://WWW.TOKOSAYU.COM](https://www.tokosayu.com)). *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, 1(5), 1202-1209.
- Lin, S., & Hoendarto, G. (2021). Aplikasi Mobile Money Management Dengan Fitur Optical Character Recognition Menggunakan Framework React Native. *Metik Jurnal*, 5(2), 19-27.
- Irwansyah, A., Juardi, D., & Ardian, R. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI Dan UX Aplikasi Keuangan Berbasis Mobile. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(10), 80-91.