

DAFTAR PUSTAKA

- Alhamdani. (2019). *Metodologi penelitian rekayasa perangkat lunak*. Yogyakarta: Deepublish.
- Apollo GraphQL. (2023). *Apollo Client documentation*. Diakses dari <https://www.apollographql.com/docs/react/>
- Fathansyah. (2018). *Basis data* (Edisi revisi). Bandung: Informatika.
- Jogiyanto, H. M. (2017). *Model kesuksesan sistem teknologi informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kadir, A. (2020). *Pemrograman mobile dengan React Native*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Meta Platforms, Inc. (2023). *React Native documentation*. Diakses dari <https://reactnative.dev/docs/getting-started>
- Nugroho, A. (2019). *Pengujian dan kualitas perangkat lunak*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2020). *Software engineering: A practitioner's approach* (9th ed.). McGraw-Hill Education.
- S, R. A., & Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa perangkat lunak: Terstruktur dan berorientasi objek*. Bandung: Alfabeta.
- Sutabri, T. (2017). *Analisis dan perancangan sistem informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media.
- Adiputra, I. G. A. K. (2019). *Desain antarmuka pengguna: Teori dan aplikasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Alhamdani. (2019). *Metodologi penelitian rekayasa perangkat lunak*. Yogyakarta: Deepublish.
- Apollo GraphQL. (2023). *Apollo Client documentation*. Diakses dari <https://www.apollographql.com/docs/react/>
- Arief, M. R. (2019). *Pemrograman basis data web dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Fathansyah. (2018). *Basis data* (Edisi revisi). Bandung: Informatika.
- Fauzi, A. (2019). *Pengujian perangkat lunak: Teori dan praktik*. Yogyakarta: Deepublish.