

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti, R., Khairil, K., & Kanedi, I. (2015). Pemanfaatan Google Maps Api Pada Sistem Informasi Geografis Direktori Perguruan Tinggi Di Kota Bengkulu. *Jurnal Media Infotama*, 11(2).
- Asiyah, U. (2012). Pedagang Kaki Lima Membandel di Jawa Timur. *Jurnal Masyarakat dan Kebudayaan Politik*, 47-55.
- Data, J. O. (2018, Desember 19). *Data Pedagang Kaki Lima (PKL) Lenggang DKI Jakarta*. Retrieved from Jakarta Open Data:
<https://data.jakarta.go.id/dataset/data-pkl-lenggang-dki-jakarta>
- Fariyanto, F., Suaidah, S., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 52-60.
- Gifary, S. (2015). Intensitas penggunaan smartphone dan perilaku komunikasi (Studi pada pengguna smartphone di kalangan mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi Universitas Telkom). *Jurnal Sositologi*, 14(2), 41719.
- Gojek. (2022, Agustus 31). *GoFood*. Retrieved from Gojek:
<https://www.gojek.com/gofood/>
- Hanif, I. F., & Sinambela, G. M. (2021). Pembuatan Aplikasi E-tatib Berbasis Android Menggunakan Bahasa Pemrograman Dart: Making An Android-based E-tatib Application Using The Dart Programming Language. *Jurnal Teknologi dan Terapan Bisnis*, 1-7.
- Hariningsih, E., & Agus Simatupang, R. (2008). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Usaha Pedagang Eceran Studi Kasus: Pedagang Kaki Lima Di Kota Yogyakarta. *Jurnal Bisnis & Manajemen*, 25-40.
- Ismi, T. (2021, February 17). *Flutter, Teknologi Pengembang Aplikasi Lintas Platform dari Google*. Retrieved from Glints Blog: <https://glints.com/id/lowongan/flutter-adalah/#.YzMSRHZBy00>
- Jakarta, P. (2018, Januari 26). *Data Lokasi Sementara Usaha Mikro/ PKL Kota Administrasi Jakarta Barat Tahun 2017*. Retrieved from Jakarta Open Data:

- <https://data.jakarta.go.id/dataset/lokasi-sementara-usaha-mikro-pkl-jakbar-tahun-2017/resource/3b1cfe0b-9259-4c7e-80bd-6a0dd8eb59f2>
- Jati, L. P. (2019). *Pembuatan Aplikasi Mobile Gis "Ternakku Laku" Berbasis Mapbox For Android Di Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Javier, F. (2021, Desember 24). *GoFood Platform Pesan Antar Makanan Paling Banyak Digunakan*. Retrieved from Data Tempo.co:
<https://data.tempo.co/data/1295/gofood-platform-pesan-antar-makanan-paling-banyak-digunakan>
- Kristiyono, J. (2015). Budaya Internet: Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Mendukung Penggunaan Media Di Masyarakat. *SCRIPTURA*, 23-30.
- Kusniyati, H., Sitanggang, P., & Saputra, N. (2016). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika UIN Syarif Hidayatullah*, 133130.
- Lewis, J. R. (2006). Usability testing. *Handbook of human factors and ergonomics*, 12, e30.
- Lidwina, A., & Bayu, D. J. (2021, Februari 18). *Penggunaan Aplikasi Pesan-Antar Makanan Indonesia Tertinggi di Dunia*. Retrieved from Databoks:
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/02/18/penggunaan-aplikasi-pesan-antar-makanan-indonesia-tertinggi-di-dunia>
- Maretha, F., Margawati, A., Wijayanti, H., & Dieny, F. (2020). Hubungan penggunaan aplikasi pesan antar makanan online dengan frekuensi makan dan kualitas diet mahasiswa. *Journal of Nutrition College*, 160-168.
- Masykur, F. (2014). Implementasi sistem informasi geografis menggunakan google maps api dalam pemetaan asal mahasiswa. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 5(2), 181-186.
- Mehta, H., Kanani, P., & Lande, P. (2019). Google maps. *Int. J. Comput. Appl*, 178(8), 41-46.
- Mishra, B. P., & Srinivasan, R. (2005). A Framework for Technology Innovation. *Journal of Advances in Management Research*, 61-69.

- Moroney, L. (2017). The firebase realtime database. *In The Definitive Guide to Firebase*, 51-71.
- Muri, M. F., Utomo, H. S., & Sayyidati, R. (2019). Search Engine Get Application Programming Interface. *Jurnal Sains dan Informatika*, 5(2), 88-97.
- Permadi, G. (2007). *Pedagang kaki lima: riwayatmu dulu, nasibmu kini!* Jakarta Timur: Yudhistira Ghalia Indonesia.
- Prahasta, E. (2009). *Sistem Informasi Geografis : Konsep-konsep Dasar (Perspektif Geodesi & Geomatika)*. Bandung: Penerbit Informatika.
- Puntodewo, A., Dewi, S., & Tarigan, J. (2003). *Sistem Informasi Geografis untuk Pengelolaan Sumberdaya Alam*. Bogor: CIFOR.
- Purnama, K. I. (2022, September 3). *Apa Itu Istilah Bakar Uang dalam Bisnis?* Retrieved from tempo.co: <https://bisnis.tempo.co/read/1630101/apa-itu-istilah-bakar-uang-dalam-bisnis>
- Risdiyanto, I. (2013). *Karakteristik Daerah Aliran Sungai (DAS) di Pulau Madura*. Bogor: ResearchGate.
- Sari, J. P., Ernawati, E., & Erlansari, A. (2014). Rancang Bangun Aplikasi Layanan Berbasis Lokasi Dengan Penerapan Augmented Reality Menggunakan Metode Markerless Berbasis Android (Studi Kasus: Pencarian Perangkat Daerah Kota Bengkulu). *Rekursif: Jurnal Informatika*, 2(2).
- Suryana, T. (2021). *Belajar Bahasa Pemrograman Dart*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Syadza, Q., Permana, A. G., & Ramadan, D. N. (2018). Pengontrolan Dan Monitoring Prototype Green House Menggunakan Mikrokontroler Dan Firebase. *EProceedings of Applied Science*, 4(1).
- Tahel, F., & Ginting, E. (2019). Perancangan aplikasi media pembelajaran pengenalan pahlawan nasional untuk meningkatkan rasa nasionalis berbasis android. *Teknomatika*, 113-120.
- Tjandra, S., & Chandra, G. S. (2020). Pemanfaatan Flutter dan Electron Framework pada Aplikasi Inventori dan Pengaturan Pengiriman Barang. *Journal of Information System, Graphics, Hospitality and Technology*, 2(02), Tjandra, S., & Chandra, G. S. (2020). Pemanfaatan Flutter dan Electron Framework pada

- Aplikasi Inventori dan Pengaturan Pengiriman Barang. *Journal of Information System, Graphics, Hospitality and Technology*, 2(02), 76-81.
- Vincentius, V., & Putranto, L. (2020). Analisis Pengaruh Layanan Pesan Makanan Online Terhadap Perjalanan Berbasis Rumah Dan Berbasis Tempat Aktivitas. *JMTS: Jurnal Mitra Teknik Sipil*, 1003-1016.
- Wetzlinger, W., Auinger, A., & Dörflinger, M. (2014). Comparing effectiveness, efficiency, ease of use, usability and user experience when using tablets and laptops. *International Conference of Design, User Experience, and Usability*, 402-412.
- Wilkesmann, M., & Wilkesmann, U. (2017). Industry 4.0 – organizing routines or innovations? *Vine Journal of Information and Knowledge Management Systems*, 238-254.
- Windmill, E. (2020). *Flutter in action*. New York: Simon and Schuster.
- Wolniak, R. (2017). The Design Thinking method and its stages. *Systemy Wspomagania w Inżynierii Produkcji*, 6.