Yasuma, A., 2017. *Resep Masakan Khas Lombok Berbasis Android*. Diploma. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Akakom. Tersedia di <<https://eprints.utdi.ac.id/4908/>> [Diakses 26 Juli 2022]

Karlina, L., Asian, J., & Mahmud, M., 2019. Rancang Bangun Aplikasi Resep Masakan Menggunakan Metode Xp Berbasis Android. *Jurnal Rekayasa Teknologi Nusa Putra,* [e-journal] 08(01), 18*.* Tersedia melalui: Perreferensian Universitas Nusa Putra <<https://jurnal.nusaputra.ac.id/rekayasa/uploads/paper/2e89e-jurnal-skripsi-finish-lina.pdf>> [Diakses 26 Juli 2022]

Santoso, T. A., 2016. *Aplikasi Pencarian Resep Masakan Berbasis Mobile Web Berdasarkan Ketersediaan Bahan Dengan Metode Simple Additive Weighting.* S1. Universitas Islam Indonesia Yogyakarta. Tersedia di <<https://dspace.uii.ac.id/bitstream/handle/123456789/3781/04%20abstract.pdf?sequence=5&isAllowed=y>> [Diakses 26 Juli 2022]

Agustina, R., & Suprianto, D., 2012. *Pemrograman Aplikasi Android.* [e-book] ResearchGate. Tersedia melalui: Website ResearchGate <<https://www.researchgate.net/publication/338819838_Pemrograman_Aplikasi_Android>>[Diakses 26 Juli 2022]

Ichwan, B. N., Sujalwo, & Supardi, A., 2013. *Perancangan Aplikasi Resep Masakan Khas Jawa Berbasis Android.* S2. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Tersedia di <<http://eprints.ums.ac.id/24179/>> [Diakses 26 Juli 2022]

Statcounter, 2022. Mobile Operating System Market Share Indonesia | Statcounter Global Stats. [online] Tersedia di: <<https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>> [Diakses 26 Juli 2022]

Google Forms, 2022. Survey Aplikasi Resep Masakan (Responses) – Google Sheets. [online] Tersedia di: <<https://docs.google.com/spreadsheets/d/141gI535YMwryl7sANbOwdk1XW6grMyn6G1Bad3bnOwk/edit?usp=sharing>> [Diakses 27 Juli 2022]

Muchlison, I. D., Kharisma, A. P., & Arwani, I., 2022. Pengembangan Aplikasi Perangkat Bergerak Sistem Informasi Event di bidang Teknologi Informasi berbasis Android. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer,* [e-journal] 6(1), 282-291. Tersedia melalui: Perreferensian Universitas Brawijaya <<https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/10464/4642>> [Diakses 8 Agustus 2022]

Arifien, A., 2022. *Perancangan Buku Ilustrasi Resep Makanan Sehat Sebagai Inspirasi Memulai Bisnis Di Sektor Kuliner.* S1. Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Tersedia di <<http://repository.upnjatim.ac.id/6529/>> [Diakses 8 Agustus 2022]

Priyanto, R., 2010. *Analisis Kebutuhan Perlengkapan Bengkel Otomotif Smk Swasta di Karanganyar.* S1. Universitas Sebelas Maret Surakarta. Tersedia di <<https://123dok.com/document/1y9vkvwq-analisis-kebutuhan-perlengkapan-bengkel-otomotif-smk-swasta-karanganyar.html>> [Diakses 8 Agustus 2022]

Faisal, A., 2017. *E-Commerce Distro Hockey Division Berbasis Android.* S1. Sekolah Tinggi Manajeman Informatika dan Komputer Akakom Yogyakarta. Tersedia di <<https://eprints.utdi.ac.id/5011/>> [Diakses 8 Agustus 2022]

Muradi, 2021. *Penerapan Metode Earliest Due Date pada Layanan Homecare Kesehatan Ibu dan Anak Berbasis Android pada Desa Penengahan Pesisir Barat.* S1. Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya Bandar Lampung. Tersedia di <<http://repo.darmajaya.ac.id/6064/>> [Diakses 8 Agustus 2022]

Abdelbaki, I., Charkaoui, S., Lahmar, E. H. B., & Marzak, A., 2016. Cross-platform Mobile Development based on MDA Approach. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM),* [e-journal] 10(4), 18-25. Tersedia melalui: Perreferensial jurnal iJIM <<https://online-journals.org/index.php/i-jim/article/view/5570>> [Diakses 8 Agustus 2022]

Putra, I. D. G. D., 2017. *Aplikasi Pembelajaran Biologi untuk Siswa Kelas XII Sekolah Menengah Atas Berbasis Android.* S1. Sekolah Tinggi Manajeman Informatika dan Komputer Akakom Yogyakarta. Tersedia di <<https://eprints.utdi.ac.id/4897/>> [Diakses 8 Agustus 2022]

Nugraha, C., 2019. *Implementasi Fitur pada Firebase untuk Aplikasi Chat Messagers Berbasis Android.* S1. Sekolah Tinggi Manajeman Informatika dan Komputer Akakom Yogyakarta. Tersedia di <<https://eprints.utdi.ac.id/8733/>> [Diakses 9 Agustus 2022]

Firebase, 2022a. *Firebase Products*. [online] Tersedia di: <<https://firebase.google.com/products-build>> [Diakses 9 Agustus 2022].

Firebase, 2022b. *Firebase Authentication | Simple, multi-platform sign-in*. [online] Tersedia di: <<https://firebase.google.com/products/auth>> [Diakses 9 Agustus 2022].

Firebase, 2022c. *Get Started with Firebase Authentication on Android*. [online] Tersedia di: <<https://firebase.google.com/docs/auth/android/start>> [Diakses 9 Agustus 2022].

Firebase, 2022d. *Easily add sign-in to your Android app with FirebaseUI*. [online] Tersedia di: <<https://firebase.google.com/docs/auth/android/firebaseui>> [Diakses 9 Agustus 2022].

Firebase, 2022e. *Cloud Firestore | Store and sync app data at global scale | Firebase*. [online] Tersedia di: <<https://firebase.google.com/products/firestore>> [Diakses 9 Agustus 2022].

Firebase, 2022f. *Get started with Cloud Firestore | Firebase*. [online] Tersedia di: <<https://firebase.google.com/docs/firestore/quickstart>> [Diakses 9 Agustus 2022].

Firebase, 2022g. *Get started with Cloud Firestore | Firebase*. [online] Tersedia di: <<https://firebase.google.com/docs/firestore/quickstart>> [Diakses 9 Agustus 2022].

Firebase, 2022h. *Get started with Cloud Storage on Android | Firebase Storage*. [online] Tersedia di: <<https://firebase.google.com/docs/storage/android/start>> [Diakses 9 Agustus 2022].

Arif, M. S., Musthafa, A., & Muriyatmoko, D., 2019. *Implementasi Pola Arsitektur Model-View-ViewModel (MVVM) pada Sistem Informasi Akademik Universitas Darussalam Gontor Berbasis Mobile.* [pdf] ResearchGate. Tersedia di: <<https://www.researchgate.net/profile/Muhammad-Syakir-Arif/publication/339616775_Implementasi_Pola_Arsitektur_Model-View-ViewModel_MVVM_pada_Sistem_Informasi_Akademik_Universitas_Darussalam_Gontor_Berbasis_Mobile/links/5e5c9f5b92851cefa1d4b43a/Implementasi-Pola-Arsitektur-Model-View-ViewModel-MVVM-pada-Sistem-Informasi-Akademik-Universitas-Darussalam-Gontor-Berbasis-Mobile.pdf>> [Diakses 9 Agustus 2022].

Raj, P., Raman, A., & Subramanian, H., 2017. *Architectural Patterns*. Birmingham: Packt Publisher.

Academia, 2022. *Metode Pengembangan Perangkat Lunak.* [pdf] Academia. Tersedia di: <<https://www.academia.edu/4844015/Metode_pengembangan_perangkat_lunak>> [Diakses 10 Agustus 2022]

Pressman, R. S., 2010. *Software Engineering: A Practitioner’s Approach, Seventh Edition.* New York: McGraw-Hill.

Aisah, S., Irfansyahfalah, M., Kusyadi, I., Noviyanto, D., Saifudin, A., & Setiany, A. P., 2021. Penggunaan Metode System Development Life Cycle ( SDLC) dalam Analasis dan Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Kas Sekolah. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi,* [e-journal]4(3), 179-186. Tersedia melalui: Perreferensian Universitas Pamulang <<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JTSI/article/view/11992/pdf>> [Diakses 10 Agustus 2022]

Ardiansyah, D. H., 2021. *Pengembangan Sistem Pengelolaan Peminjaman Auditorium Universitas Muhammadiyah Malang Berbasis Web Menggunakan Metode Personal Extreme Programming.* S1. Universitas Muhammadiyah Malang. Tersedia di <<https://eprints.umm.ac.id/75562/>> [Diakses 10 Agustus 2022]

Dahono, G. B. S., 2020. *Pengujian Black Box Menggunakan Metode Decision Table Testing Pada Google Speech-To-Text.* S1. Sekolah Tinggi Manajeman Informatika dan Komputer Akakom Yogyakarta. Tersedia di <<https://eprints.utdi.ac.id/9083/>> [Diakses 10 Agustus 2022]

QATestLab, 2018. *Scenario-Based Testing: a brief overview.* [online] Tersedia di: <<https://qatestlab.com/resources/knowledge-center/scenario-based-testing/>> [Diakses 10 Agustus 2022]