

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, Rohi. 2016. *Easy & Simple Web Programming*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- _____. 2017. *Membuat Aplikasi Point of Sale dengan Laravel dan AJAX*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Agus Saputra. 2012. *Membuat Aplikasi Absensi dan Kuisisioner untuk Panduan Skripsi*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Aminudin. 2015. *Cara Efektif Belajar Framework Laravel*. Yogyakarta: Lokomedia.
- Andri Kristanto. 2008. *Perancangan Sistem Informasi dan aplikasinya*. Yogyakarta: Gava Media.
- Arifin, Samsul., & Krisnadita, Yolanda. 2017. Aplikasi Plugin Transfer Domain di PT Beon Intermedia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 8(1).
- Asrul,dkk. 2015. *Evaluasi Pembelajaran*. Medan: Citapustaka Media.
- Darusalam, A. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Interaktif (blog) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pemasaran Online Sub Kompetensi Dasar Merancang Website (Studi Pada Siswa Kelas X Tata Niaga SMK Negeri 2 Nganjuk). *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 3(2).
- Djahir, Yulia dan Dewi Pratita. 2015. *Bahan Ajar Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Deepublish.
- Effendi, Robert David dan Budi Harjo. 2012. Rancang Bangun Aplikasi Uji Kompetensi Mengetik pada Keyboard Standar. *Techno.com: Jurnal Teknologi Informasi*, 12(1). <https://doi.org/10.33633/tc.v12i1.785>
- Enterprise, Jubilee. 2016. *Belajar Java, Database, dan Netbeans dari Nol*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Firmansyah, Ricky, Dkk. 2020. Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Simulasi Mengetik Sepuluh Jari. *Jurnal Informasi dan Ilmu Komputer*, 10(2). <https://doi.org/10.37859/jf.v10i2.2067>
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hanif Al Fatta. 2007. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hartono, Jogyanto. 1989. *Analisis & Disain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: CV Andi Offset.

- Hidayatullah, Priyanto, dan Jauhari Khairul Kawistara. 2018. *Pemrograman Web*. Bandung: Informatika Bandung.
- Hofmann, H.F. & Lehner, F., 2001. Requirements Engineering as a Success Factor in Software Projects. IEEE Software.
- Kadir, Abdul. 2017. *Dasar Logika Pemrograman Komputer*. Jakarta: Gramedia.
- Kenneth J. Laudon, Jane P. Laudon. 2004. *Management Information Systems: The Digital Firm. Internatinonal Edition*. New Jersey: Pentice Hall International Inc.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2016. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kustiyahningsih, Y., & Devie Rosa Anamisa. 2017. *Pemrograman Basis Data Berbasis Web Menggunakan PHP & MySQL*. Yogyakarta: Graha ilmu.
- Madcoms. 2018. *Memfaatkan Aplikasi Pendukung Android pada Sistem Operasi Windows*. Yogyakarta : CV. Andi Offset.
- Marimin, dkk. 2012. *Keyboarding dengan Sistem 10 Jari*. Semarang: Unnes Press.
- McLeod. 2004. *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta: PT. Indeks.
- Mulyani, Sri. 2016. *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: Abdi Siste matika.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Belajar dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustakakarya.
- Naista, D. 2017. *Codeigniter Vs Laravel Kasus Membuat Website Pencari Kerja*. Yogyakarta: CV Lokomedia.
- O'Brien, James. A. 2005. *Introduction to Information Systems*. New York: McGraw-Hill.
- _____. 2009. *Management Information Systems*. Ninth Edition. New York: Mc Graw-Hill/Irwin.
- O'Brien & Marakas. 2010. *Management Information Systems*. Eighth Edition. New York: Mc Graw-Hill/Irwin.
- _____. 2013. *Management Information Systems*. Sixteenth Edition. New York: Mc Graw-Hill/Irwin.
- Parker Charles S. 1989. *Management information System, Strategy and Action*. Singapore: Mc.Graw-Hil Publishing Company.
- Pramono, Agung. 2010. Aplikasi Pengukuran Kecepatan dan Ketepatan Pengetikan dengan Menggunakan Visual Basic 6.0. *Jurnal Ilmiah Fakultas*

- Priyadi, Yudi. 2014. *Kolaborasi SQL dan ERD Dalam Implementasi Database*. Yogyakarta :CV Andi Offset.
- Pujawan, K. A. H. 2012. Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Animasi Berbasis Inkuiri untuk Siswa Kelas XI Multimedia SMK TI Bali Global Singaraja. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 1(1). <https://doi.org/10.23887/jtpi.v1i1.294>
- Putratama, Supono Viridiandry. 2016. *Pemograman Web Dengan Menggunakan PHP Dan Framework Codeigniter*. Jakarta: Deepublish.
- Putri, I. P., & Sibuea, A. M. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pelajaran Fisika. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 1(2). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v1i2.1876>
- Radillah, Teuku. 2018. *VB 6.0 Return*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rachmadi, Tri. 2020. *Pengantar Teknologi Informasi*. Bandung: Tiga Ebook
- Rianggoro, Krisna. 2003. *Marilah Belajar Mengetik*. Semarang: CV Aneka Ilmu
- Saluky. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Web dengan Menggunakan Wordpress. *EduMa*, 5 (1),80- 90. <https://doi.org/10.24235/eduma.v5i1.685>
- Setiyadi, Didik. 2016. Aplikasi Pembelajaran Mengetik Cepat Berbasis Game Edukasi dengan Linear Congruent Method (LCM). *Bina Insani ICT Journal*, 3(1). <http://orcid.org/0000-0002-7807-8962>
- Setyawati, Putri. 2016. Pemanfaatan Program Aplikasi Rapid Typing sebagai Upaya Meningkatkan Ketrampilan mengetik Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 4(3).
- Sidi, M., Mustaqbal, Roeri Fajri Firdaus, dan Hendra Rahmadi. 2015. Pengujian Aplikasi Menggunakan *Black Testing Boundary Value Analysis* (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 1(3). <https://doi.org/10.33197/jitter.vol1.iss3.2015.62>
- Simamora, L. J., & Panjaitan, B. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Fisika pada Siswa SMK. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3294>
- Sidik, Betha. 2019. *Mengembangkan Framework Aplikasi Database dengan Codeigniter 3*. Bandung: Informatika Bandung.
- Sukamto, R.A., dan Shalahudin, M. 2014. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.

- Sulastrri, Tuti. 2014. Analisis Mengetik Cepat 10 Jari Menggunakan Teknologi Komputer Berbasis Aplikasi Software RapidTyping. *Jurnal Komputer Bisnis*, 4(2).
- Sutabri, Tata. 2004. *Analisa Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sutrisno. 2007. *Manajemen Keuangan Teori, Konsep, dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ekonisia.
- Tio, Prayogi, Kristina, dan Lina. 2017. Perancangan Aplikasi Pembelajaran Mengetik dengan Menggunakan Metode Linear Congruential Generator (LCG) dan Dictation Berbasis Website. *Jurnal Mahasiswa Sistem Informasi dan Teknik Informatika*, 2(2).
- Utami, Emma & Sukrisno. 2008. *Mengoptimalkan Query pada SQL Server*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Wahyono, T. 2009. *Sistem informasi konsep dasar, analisis dan implementasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Yunus, Muhammad. 2009. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Administrasi Desa Berbasis Client Server di Desa Kaliurang. *Jurnal Telematika*, 2(2).