



DAFTAR PUSTAKA

- Aprilian, L. V., Setyawan, M. Y. H., & Saputra, M. H. K. (2020). *Memahami Metode Omax dan Promethee pada Sistem Pendukung Keputusan*. CV. Kreatif Industri Nusantara.
- Costa, K. I. R. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Mobile To Do List Sederhana Berbasis Android. *Universitas Palangka Raya Kampus, July, 0–6*.
- Fitri, R., Kom, S., & Kom, M. (2020). *Pemrograman Basis Data Menggunakan MySQL*. Deepublish.
- Harahap, N., Irawan, M. D., & Hanifah, Y. (2022). SIPENMA: Pemodelan UML dan Uji BlackBox pada Perancangan Sistem Pendaftaran Magang. *Query: Journal of Information Systems, 6(2)*.
- Harmayani, H., Abdilah, D., Mapilindo, M., Oktopanda, O., & Hutahaean, J. (2021). *Aplikasi Komputer*. Drestanta Pelita Indonesia Press, 1–89.
- Hasoloan, J. (2019). *Pengantar ilmu ekonomi*. Deepublish.
- Kadir, A. (2019). *Logika Pemrograman Python*. Elex Media Komputindo.
- Karim, A., Bangun, B., Purnama, I., Harahap, S. Z., Irmayani, D., Nasution, M., Haris, M., & Munthe, I. R. (2020). *Pengantar teknologi informasi*. Yayasan Labuhanbatu Berbagi Gemilang.
- Kholifah, S. B. N., & Nurmiati, S. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Jasa Make-Up Artist (MUA) Berbasis Web. *Jurnal Rekayasa Informasi, 11(2)*, 146–152.
- Lestari, E. P., & Puji, E. (2019). Peranan Uang Dalam Perekonomian. *Universitas Terbuka*.
- Lutfi, A. (2020). Sistem Informasi Akademik Madrasah Aliyah Salafiyah Syafi'iyah Menggunakan Php Dan Mysql. *Jurnal AiTech, 3(2)*, 104–112.
- Mallu, S. (2021). Sistem pendukung keputusan penentuan karyawan kontrak menjadi karyawan tetap menggunakan metode topsis. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan, 1(2)*.
- Nurachmad, M. (2019). Cara Menghitung Upah Pokok, Uang Lembur, Pesangon, & Dana Pensiun untuk Pegawai dan Perusahaan (*Edisi Revisi*). Visimedia.
- Putra, R. R., & Putri, N. A. (2023). Perancangan UI & UX Pada Website Kelompok Tani Yang Responsive Terhadap Mobile. *Penerbit Tahta Media*.
- Rahmatika, A. K., Pradana, F., & Bachtiar, F. A. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran HTML dan CSS dengan Konsep Gamification berbasis Web.
-



Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN, 2548, 964X.

- Rochmawati, I. (2019). Analisis user interface situs web iwearup. com. *COM. Visualita*, 7(2).
- Salamah, U. G., & ST, S. (2021a). *Tutorial Cascading Style Sheets (CSS)*. Media Sains Indonesia.
- Salamah, U. G., & ST, S. (2021b). *Tutorial Visual Studio Code*. Media Sains Indonesia.
- Silaen, N. R., Syamsuriansyah, S., Chairunnisah, R., Sari, M. R., Mahriani, E., Tanjung, R., Triwardhani, D., Haerany, A., Masyruroh, A., & Satriawan, D. G. (2021). *Kinerja Karyawan*.
- Sukamto dan Shalahuddin. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek (Edisi Revisi)*. Bandung: *Informatika*.
- Sulistiani, H., Nuriansah, A., & Wahyuni, E. D. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Perhitungan Upah Lembur Karyawan Berbasis Web Pada PT Sugar Labinta. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 2(2), 69–76.
- Surya, C., & Jannah, M. (2020). *Desain Web bagi Pemula*. Elex Media Komputindo.
- Tim, E. M. S. (2019). *PHP 5 dari Nol*. Elex Media Komputindo.
- Ultariani, N., Putra, N., & Amroni, A. (2020). Perancangan Sistem Informasi Persediaan Dan Penjualan Pada Toko Ria Bangunan Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman Visual Basic 2010 Dan Database Mysql. *Jurnal Digit*, 10(2), 220–229.
- Wahid, A. A. (2020). Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. *J. Ilmu-Ilmu Inform. Dan Manaj. STMIK*, No. November, 1–5.
-