

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, R. (2019). *7 In 1 Pemograman Web Untuk Pemula*. Elex Media Komputindo.
- Adani, M. R. (2021). *Cara Menggunakan Framework Bootstrap dan Keunggulan yang Dimiliki*. Sekawan Media.
- Alberto, A. (2023). Sistem Pengajuan Judul Penelitian dan Tugas Akhir Berbasis Web Pada Program Studi Sistem Informasi Strata Satu. *HOAQ (High Education of Organization Archive Quality) : Jurnal Teknologi Informasi*, 13(1), 10–17. <https://doi.org/10.52972/hoaq.vol13no1.p10-17>
- Ansori, Z., & Yuimaini. (2019). Pelatihan pengenalan perangkat keras dan perangkat lunak komputer untuk siswa-siswi SDN 1 Desa Batu Tegi Kecamatan Air Naningan. *Publika Pengabdian Masyarakat*, 1.
- Aviono, D., Sadikin, A., & Irawan, B. (2021). Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kependudukan Pada kantor Desa Tangkit Baru. *Urnal Ilmiah Mahasiswa Sistem Informasi*, 3(1), 15–26.
- Corporation, M. (2021). *Visual Studio Code: Getting Started*. <https://code.visualstudio.com/>
- Gumelar, G. (2021). *Penerapan E-Goverment Dalam Peningkatan Pelayanan Publik (Studi Kasus: Desa Sungai Langka Lampung)*. Universitas Teknokrat Indonesia. <http://repository.teknokrat.ac.id/3535/4/b217312081.pdf>.
- Habibi, Roni, & Karnovi, R. (2020). *Tutorial Membuat Aplikasi Sistem Monitoring Terhadap Job Desk Operation Human Capital (OHC)*. Kreatif Industri Nusantara.
- Hadi, S. M., & Samad, A. (2019). Sistem Informasi Pengolahan Data Bantuan Beasiswa Siswa Miskin (BSM) Pada Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Maluku Utara. *Urnal Ilmiah ILKOMINFO - Ilmu Komputer & Informatika*, 1, 1–10. <https://doi.org/10.47324/ilkominfo>
- Hanafri, M. I., Iqbal, M., & Prasetyo, A. B. (2019). Perancangan Aplikasi

Interaktif Pembelajaran Pengenalan Komputer Dasar Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Sisfotek Global*, 9(1).

<https://doi.org/10.38101/sisfotek.v9i1.237>

Harani, Hanum, N., & Sunandhar, A. F. (2020). *Aplikasi Prospek Sales Menggunakan Codeigneter*. 4.

Hasanudin, Dadi, Andriansyah, R., & Prianto, C. (2020). *Sistem Pendukung Keputusan tentang Beasiswa menggunakan metode Fuzzy MADM dan SAW*. Informatics Research Center.

Hengky, W. S. (2022). Perancangan aplikasi gaji karyawan pada PT PP London Sumatra Indonesia Tbk. gunung melayu estate kabupaten asahan. *Jurnal Teknologi Informasi, Vol. 1*.

Ilmi, M. N., & Metandi, F. (2020). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PRODUKSI DAN PENJUALAN PADA UMKM BAKPIA (STUDI KASUS AA BAKERY). *Just TI (Jurnal Sains Terapan Teknologi Informasi)*, 12, 180. <https://doi.org/10.46964/justti>

Jatmiko, W. (2022). “Meningkatkan Prestasi Belajar Tik/Tinkom Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Perangkat Keras Menggunakan Akses Internet Melalui Metode Team Assited Individualization.” *Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran* 2(2), 186–195.

Jumaidi, L. T. (2021). *Akuntansi Koperasi*. 3.

Kadir, A. (2021). *Dasar Logika Pemrograman Kkomputer*. Elex Media Komputindo.

M. Jogyanto. (2019). *Pengenalan komputer : dasar ilmu komputer, pemrograman, sistem informasi dan intelegasi buatan*. (Andi (ed.)).

Maimudin, N. I. (2021). *Pengertian, Fungsi, Model dan Contoh ERD*.

Marlina, Masnur, & Dirga, F. (2021). Aplikasi E-Learning Siswa Smk Berbasis Web. *JURNAL SINTAKS LOGIKA*, 1.

Prawiro, M. (2019). Pengertian Komputer: Fungsi, Jenis, dan Komponen

Komputer. *Retrieved From*.

<https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/komputer/pengertian%0Akomputer.html>

Ramadhan, R. F., & Mukhaiyar, R. (2020). nggunaan Database Mysql dengan Interface PhpMyAdmin sebagai Pengontrolan Smarthome Berbasis Raspberry. *JTEIN: Jurnal Teknik Elektro Indonesia*, 2, 129–134.
<https://doi.org/10.24036/jtein>

Rianto, I. (2019). *Rekayasa Perangkat Lunak*.

Romzi, M., & Kurniawan, B. (2020). JTIM : Jurnal Teknik Informatika Mahakarya. *JTIM : Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, 2, 37–44.

Rusmawan, U. (2019). *Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemograman* (p. 36). PT Alex Media Komputindo. <http://eprints.polsri.ac.id/12462/>

Sa'ad, M. I. (2020). Otodidak Web Programming: Membuat Website. In *Membuat Website Edutainment*. PT Elex Media Komputindo, Jakarta.

Salamah, U. G. (2021). *Tutorial Visual Studio Code*. Penetbit Media Sains Indonesia.

Sasongko. (2022). Perancangan Website “Rinner” Dengan Metode User Centered Design. *INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA*.

Setiawan, R. (2021). *Flowchart Adalah: Fungsi, Jenis, Simbol, dan Contohnya*.

Sudarso, A. (2022). “Pemanfaatan Basis Data, Perangkat Lunak Dan Mesin Industri Dalam Meningkatkan Produksi Perusahaan (Literature Review Executive Support System (Ess) for Business).” *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3(1), 1–14.

Sukanto, Rosa, A., & Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan berorientasi Objek*. Informatika.

Supono, & Putratama, V. (2018). *Pemograman Web dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigneter*.

Syabania, R., & Rosmawarni, N. (2022). “Perancangan Aplikasi Customer Relationship Management (Crm) Pada Penjualan Barang Pre-Order Berbasis Website.” *Rekayasa Informasi*, 44–49.

Wahid, A. A. (2020). “Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi.” *Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMIK*, 2615–3467.

Yasin. (2019). *Pengertian MySQL, Fungsi, dan Cara Kerjanya (Lengkap)*. Niagahoster Blog.