

DAFTAR PUSTAKA

- Chulkamdi, M. T., & Purnomo, S. (2016). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI GAME INTERAKTIF PENGENALAN HURUF DAN ANGKA UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN DI PAUD WACHID HASYIM PONGGOK KABUPATEN BLITAR. 10(1).
- Erdani, B., Aditia, F. D., Rodiah, S., Ciptyasih, C., & Santi, I. H. (2019). Sistem Aplikasi Kamus Istilah Bahasa Pemrograman PHP Menggunakan Algoritma Brute Force. JMAI (Jurnal Multimedia & Artificial Intelligence), 3(1), 1–8. Diakses pada tanggal 24 April 2024 dari <https://doi.org/10.26486/jmai.v3i1.82>
- Fawadhil, F., & Ramadhani, S. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengaduan Layanan Teknis Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi.
- Hartati, S. (2020). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTARIS BARANG PADA KANTOR NOTARIS DAN PPAT R.A LIA KHOLILA, S.H MENGGUNAKAN VISUAL STUDIO CODE. 3(2).
- Hidayat, A., & Yani, A. (2019). MEMBANGUN WEBSITE SMA PGRI GUNUNG RAYA RANAU MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL. 2(2).
- Huda, D. N., & Saputra, A. (2020). Perancangan Aplikasi IT Help Desk Menggunakan Platform Node.js Pada Mittasys. 01.
- Kurniawan, T. B., Arrova, D., Zakaria, M. Z., & Basri, M. T. (t.t.). *SISTEM REKOMENDASI NOVEL BERDASARKAN PREFERENSI PENGGUNA MENGGUNAKAN ANALISIS SENTIMEN*.
- Kurniawan, R., & Marhamelda, S. (2019). SISTEM PENGOLAHAN DATA PESERTA DIDIK PADA LKP PRIMA TAMA KOMPUTER DUMAI DENGAN MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP. Jurnal Informatika, 11(1).
- Larasati, I., Hajiati, S., Hanugrah, R., & Anggoro, D. A. (2020). IMPLEMENTASI WEBSITE PROFIL SMP N 2 KARTASURA. Abdi Teknayasa, 42–46. diakses pada tanggal 05 Mei 2024 dari <https://doi.org/10.23917/abditeknayasa.v1i2.202>

- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. Diakses pada tanggal 07 Mei 2024 dari <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Putra, F. D., Riyanto, J., & Zulfikar, A. F. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Aset pada Universitas Pamulang Berbasis WEB. *Journal of Engineering, Technology, and Applied Science*, 2(1), 32–50. Diakses pada tanggal 18 Mei 2024 dari <https://doi.org/10.36079/lamintang.jetas-0201.93>
- Rochmawati, I. (2019). IWEARUP.COM USER INTERFACE ANALYSIS. *VISUALITA*, 7(2), 31–44. Diakses pada tanggal 13 Juni 2024 dari <https://doi.org/10.33375/vslt.v7i2.1459>
- Saputra, H. E. (2016). MEMBANGUN WEB ENGINEERING PUZZLE RESEARCH DATA MINING MENGGUNAKAN MODEL NAVIGATIONAL DEVELOPMENT TECHNIQUE. 2(1).
- Sari, I. P., Jannah, A., Meuraxa, A. M., Syahfitri, A., & Omar, R. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penginputan Database Mahasiswa Berbasis Web. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(2), 106–110. Diakses pada tanggal 14 Juni 2024 dari <https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i2.57>