

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hartono, Mumpuni, dan Setyowibowo. Pembuatan Sistem Informasi Berbasis Web di SMA Ta'miriyah surabaya.
<https://text-id.123dok.com/document/lzg4gk7z-ta-rancang-bangun-sistem-informasi-administrasi-akademik-berbasis-web-pada-sma-ta-miriyah-surabaya.html>
- [2] Purnama dan Sukadi. Pembuatan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Ngadirojo.
<https://ijns.org/journal/index.php/ijns/article/view/122>
- [3] Leli Deviana Putri. Perancangan Sistem Informasi Penerimaan siswa Baru Pada Sekolah Menengah Atas Kejuruan Negeri 1 Pacitan.
<https://ijns.org/journal/index.php/ijns/article/view/404>.
- [4] Ela Saraswati. 2016. Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada Sekolah Menengah Atas Negeri Peringkuku.
<https://ijns.org/journal/index.php/ijns/article/view/200>
- [5] Miftahir Rizqa. 2014. Evaluasi Program Strategi Menghadapi Ujian Nasional di MTsN Model Padang Tahun 2008. Jurnal Penelitian sosial keagamaan. Vol.17(2):
- [6] Agus Hariyanto. 2017, *Membuat Aplikasi Computer Based Test dengan PHP MySQL & BOOTSTRAP*, diterjemahkan oleh CV.LOKOMEDIA, Jl. Jambon, Perum. Pesona Alam Hijau 2 Kav. B-4, Kricak Yoyakarta 55242.
- [7] Harison, Ahmad Syarif. 2016. Sistem Informasi Geografis Sarana Pada Kabupaten Pasaman Barat. Jurnal Teknoif, vol.4 (2), ISSN: 2338-2724:
<https://C:/Users/Rendi/AppData/Local/Temp/546-1625-1-PB-1.pdf>
- [8] Ginanjar Wiro Sasmito. 2017. Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal. Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT(JPIT), vol.2(1), ISSN: 2477-5126, e-ISSN: 2548-9356:
<https://media.neliti.com/media/publications/101354-ID-penerapan-metode-waterfall-pada-desain-s.pdf>
- [9] Hariyanto, Bambang, (2014). *Esensi-Esensi Bahasa Pemrograman Java*, Bandung: Informatika.

- [10] Rosa, A.S & Shalahudin, M. (2011). Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek). Bandung : Modula
- [11] Nugroho, A.(2010).Rekayasa Perangkat Lunak Berbasis Objek Dengan Model USDP (Unified Software Development Process. Yogyakarta: Andi
- [12] Fikria Kamalia Balqis. 2014. Implementasi Algoritma Fisher Yates-Shuffle Sebagai Pengacak Posisi Non Playble Character (Npc) Pada Game Tantra Bahari(Jurnal). Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

