

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. J. Kamal *et al.*, “SISTEM FILTERISASI PADA PENDAFTARAN ONLINE,” vol. 2, no. 2, 2019.
- [2] D. Ariyanti, “Perancangan dan Implementasi Aplikasi Pendaftaran Online PORKOTA Berbasis Client Server Menggunakan Web dan Android,” *J-SAKTI (Jurnal Sains Komput. dan Inform.*, vol. 3, no. 1, p. 35, 2019, doi: 10.30645/j-sakti.v3i1.94.
- [3] V. Sofica, V. S. Juliani, M. Septiani, and R. Ningsih, “Aplikasi Pendaftaran Ekstrakurikuler Online di Tingkat Sekolah Menengah Pertama (E-Ekskul),” *J. Infortech*, vol. 2, no. 1, pp. 46–52, 2020, doi: 10.31294/infortech.v2i1.7807.
- [4] S. M. S. Sabara Martselani Adias, “Rancang Bangun Pendaftaran Lomba Fls2N Pada Dinas Pendidikan Pemuda Dan Olahraga Berbasis Website,” *J. Power Elektron. J. Orang Elektro*, vol. 5, no. 2, p. 4, 2016, [Online]. Available: <https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/powerelektron/article/view/1183>.
- [5] D. Rahmat Bastian, R. A. Widyanto, and B. Pujiarto, “Sistem Informasi Pendaftaran untuk Kompetisi Airsoft Group dengan Metode Prototyping,” *J. Komtika (Komputasi dan Inform.*, vol. 3, no. 2, pp. 58–62, 2020, doi: 10.31603/komtika.v3i2.3473.
- [6] P. S. Informasi, “eProsiding Sistem Informasi (POTENSI), Vol. 2 No.1 Juni 2021 244,” vol. 2, no. 1, pp. 244–252, 2021.
- [7] J. Winanjar and D. Susanti, “Rancangan Bangunan Sistem Informasi Administrasi desa Berbasis web menggunakan PHP dan MySQL,” *Pros. Semin. Nas. Apl. Sains Teknol.*, pp. 97–105, 2021.
- [8] P. Toxic, T. Behavior, and S. Campaign, “KAMPANYE SOSIAL STOP

TOXIC SEBAGAI UPAYA MEMBANGUN SIKAP,” vol. 2, no. 2, pp. 202–214, 2021.

- [9] S. Ramadaniati, D. A. Sani, and M. F. Arif, “Rancang Bangun Mobile Game Adventure Of Studies Sebagai Media Pembelajaran,” pp. 1–8.
- [10] F. Y. Rahman and F. Rahman, “PUSKESMAS MANDASTANA DI KABUPATEN BARITO KUALA dibutuhkan dan mengetahui sistem apa saja yang digunakan .”
- [11] D. Christiano *et al.*, “Aplikasi pengenalan objek untuk anak usia dini menggunakan teknologi augmented reality,” no. June, 2021.
- [12] T. Informatika *et al.*, “LARIS BERBASIS WEB.”
- [13] P. Studi, T. Informatika, and F. T. Informasi, “PUSKESMAS SEMANGAT DALAM.”
- [14] A. R. Rosalina *et al.*, “APLIKASI PENGELOLAAN KEUANGAN DAN KEGIATAN PADA MASJID AT-TAQWA BANJARBARU BERBASIS WEB,” pp. 0–4.
- [15] M. Syepanda and R. Haroen, “Wisata Kuliner Berbasis Android Menggunakan Algoritma Dijkstra Di Kota,” vol. 1, no. April, pp. 117–133, 2021.