

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Siddik and S. Samsir, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pos (Point of Sale) Untuk Kasir Menggunakan Konsep Bahasa Pemrograman Orientasi Objek," JOISIE (Journal Inf. Syst. Informatics Eng., vol. 4, no. 1, p. 43, 2020, doi: 10.35145/joisie.v4i1.607.
- [2] Hasibuan, Malayu S. .. 2020. Manajemen Sumber Daya Manusia. Jakarta: Bumi Aksara.
- [3] Dewi, A. dan Nugraheni, A. 2020. Pengelolaan Aset/Barang Milik Daerah di Dinas Tenaga Kerja Kota Magelang Tahun 2018/2019. Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi dan Akuntansi) 4(3) : 761-776
- [4] M. Susilo, "Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan Metode Waterfall," InfoTekJar (Jurnal Nas. Inform. dan Teknol. Jaringan), vol. 2, no. 2, pp. 98–105, 2018, doi: 10.30743/infotekjar.v2i2.171.
- [5] Wahid, A. A. (2020). Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. Jurnal Ilmu-ilmu Informatika dan Manajemen STMIK, November, 1–5.
- [6] M Teguh Prihandoyo, "Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web," J. Inform. J. Pengemb. IT, vol. 3, no. 1, pp. 126–129, 2018.
- [7] N. Rubiati, "Aplikasi Informasi Pelayanan Fitness Pada Golden Fitness Center Dumai Dengan Bahasa Pemrograman Php," I N F O R M A T I K a, vol. 10, no. 1, p. 1, 2018, doi: 10.36723/juri.v10i1.53.
- [8] Y. Yusran, "Perancangan Sistem Informasi Administrasi Pembayaran SPP Siswa Berbasis Web," Edik Inform., vol. 6, no. 2, pp. 7–14, 2020, doi: 10.22202/ei.2020.v6i2.3980.
- [9] Pratiwi, F. R., & Rachman, A. (2020). Rancang Bangun Iklan Web Banner Clothing Menggunakan Google Web Designer Pendekatan Metode Design Sprint. 15(2), 127–141.

- [10] Kurniawan, T. A. (2018). Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(1), 77. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201851610>.

