

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. Z., Fairuzabadi, M., & Wibawa. (2024). Decision support system For Selection Mobile Legends Heroes in Epic Tier using AHP-Topsis Method. *JTH:Journal of Technology and Health*, 1(4), 217–232.
- Arianti, T., Fa'izi, A., Adam, S., & Wulandari, M. (2022). Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Diagram Uml (Unified Modelling Language). *Jurnal Ilmiah Komputer Terafan Dan Informasi*, 1(1), 19–25. <https://journal.polita.ac.id/index.php/politati/article/view/110/88>
- Badruzzaman, A. (2024). IMPLEMENTASI MULTI-ATTRIBUTE UTILITY THEORY SEBAGAI SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN SKENARIO GAME LIFE AT MALIKI. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 7(2), 14.
- Fauzi, J. R. (2020). Johan Reza Fauzi. *Flowchart, Algoritma*, 20330044.
- Firmansyah, M., & Herman. (2023). Perancangan Web E- Commerce Berbasis Website pada Toko Ida Shoes. *Journal of Information System and Technology*, 4(1), 362. <https://doi.org/10.37253/joint.v4i1.6330>
- Gunawan, A., Ningsih, S., & Lantana, D. A. (2021). *Pengantar Basis Data*.
- Gunawan, A., Ningsih, S., & Lantana, D. A. (2023). Pengantar Basis Data. In *PT. Literasi Nusantara Abadi Grup* (Vol. 15, Issue 2).
- Helsalia, A., Pratama, H., Kristiani, M., & Marpaung, Y. B. (2021). Perancangan Aplikasi Pemesanan Obat di Apotek Dengan Analisis Design UML Yang Menerapkan GIS dan LBS. *Jurnal Teknik Informatika*, 1(1), 1–20.
- Herdiansah, A. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Jurusan Sekolah Menengah Kejuruan Menggunakan Metode SAW. *Journal of Academia Perspectives*, 4(1), 25–33.
- Hutahaean, J., Nugroho, F., Kraugusteeliana, D. A., & Aini, Q. (2023). Sistem Pendukung Keputusan. In M. K. D. Mesran, M. Kom. & Dodi Siregar (Ed.), *Sistem Pendukung Keputusan*. Yayasan Kita Menulis.
- MAKKI, S. N. AL. (2025). PENGARUH KOMUNIKASI PERSUASIF GAMER TERHADAP MINAT BELI BARANG VIRTUAL PADA KOMUNITAS DISCORD WUTHERING WAVE INDONESIA. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 2. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Noviana, R. (2022). Pembuatan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Monja Store Menggunakan Php Dan Mysql. *Jurnal Teknik Dan Science*, 1(2), 112–124. <https://doi.org/10.56127/jts.v1i2.128>
- Prasena, R. R., & Sama, H. (2020). STUDI KOMPARASI PENGEMBANGAN WEBSITE DENGAN FRAMEWORK CODEIGNITER DAN LARAVEL.

Journal.Uib.Ac.Id/Index.Php/Cbssit, 1, 614.

- Prasetyo, A. A., & Amin, F. (2022). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Hero Tank Mobile Legends Terbaik dengan Metode Moora. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(2), 218. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i2.2067>
- Prawira, M. A., & Amin, R. (2022). Analisa Sentimen Perkembangan Vtuber Dengan Metode Support Vector Machine Berbasis SMOTE. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 8(2), 174–180. <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>
- Putri, A. R., Hafizhah, A., Rahmah, F. H., Muslikhah, R., & Nabila, S. (2021). Pemodelan Diagram UML Pada Perancangan Sistem Aplikasi Konsultasi Hewan Peliharaan Berbasis Android (Studi Kasus: Alopel). *Jurnal Ilmu Komputer Dan Bisnis*, 12(2), 130–139. <https://doi.org/10.47927/jikb.v12i2.150>
- Putri, R. A. (2021). *Buku Ajar Basis Data*. Al Azhar Centre.
- Ramadhan, R. F., & Mukhaiyar, R. (2020). Penggunaan Database Mysql dengan Interface PhpMyAdmin sebagai Pengontrolan Smarthome Berbasis Raspberry Pi. *JTEIN: Jurnal Teknik Elektro Indonesia*, 1(2), 129–134. <https://doi.org/10.24036/jtein.v1i2.55>
- Ramdany, S. W., Kaidar, S. A., Aguchino, B., Putri, C. M. A., & Anggie, R. (2024). Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web. *Journal of Industrial and Engineering System*, 5(1). <https://doi.org/10.31599/2e9afp31>
- Ridwan, M., Sinaga, T. H., & Elsera, M. (2022). Penerapan Framework Codeigniter Dalam Perancangan Aplikasi Manajemen Iuran Perumahan Griya Mandiri. *Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi*, 3(1), 49–58. <https://doi.org/10.46576/djtechno.v3i1.2196>
- Rizki, M. A., & Ferico, A. (2021). Rancang Bangun Aplikasi E-Cuti Pegawai Berbasis Website (Studi Kasus : Pengadilan Tata Usaha Negara). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 1–13. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Rozali, C., Zein, A., & Farizy, S. (2023). *PENERAPAN ANALYTIC HIERARCHY PROCESS (AHP) UNTUK PEMILIHAN PENERIMAAN KARYAWAN BARU*. 33.
- Sakinah, N., & Ulfa, M. (2023). Penerapan Metode Extreme Programming pada Sistem Informasi Perpustakaan Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Fakfak. *Jurnal Informasi, Sains Dan Teknologi*, 7(2), 235. <https://doi.org/10.55606/isaintek.v7i2.238>
- Sallaby, A. F., & Kanedi, I. (2020). Perancangan Sistem Informasi Jadwal Dokter Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Media Infotama*, 16(1), 50. <https://doi.org/10.37676/jmi.v16i1.1121>
- Saputra, A. D., & Borman, R. I. (2020). Sistem Informasi Pelayanan Jasa Foto Berbasis Android (Studi Kasus: Ace Photography Way Kanan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 87–94.

<https://doi.org/10.33365/jtsi.v1i2.420>

- Sari, N., & Cahyani, D. (2022). Perancangan Sistem Informasi Monitoring Sertifikat Menggunakan Extreme Programming. *Jurnal Ilmiah Computer Science*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.58602/jics.v1i1.1>
- Siregar, J., Arifin, A., & Azis, W. A. (2022). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Guru Terbaik Dengan Metode Ahp Dan Topsis. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 1(10), 1273–1284.
- Sulistiani, H., Setiawansyah., & Saputra, V. H. (2020). Penerapan Codeigniter Dalam Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Di SMK 7 Bandar Lampung. *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 6(2), 89. <https://doi.org/10.24014/coreit.v6i2.10679>
- Sumiati, M., Abdillah, R., & Cahyo, A. (2021). Pemodelan Uml Untuk Sistem Informasi Persewaan Alat Pesta. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 79–86. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2673>
- Utomo, S., & Hamdani, M. A. (2021). Kota Bandung Menggunakan Google Maps Api. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikas*, XI(1), 3. <http://jurnal.unnur.ac.id/index.php/jurnalfiki>
- Wirahaji, W., Dzikri, P. A., & Hartanti, D. (2022). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Smartphone Gaming Dengan Menggunakan Metode Ahp. *Prosiding Seminar Nasional ...*, 332–337. <http://ojs.uadb.ac.id/index.php/Senatib/article/download/1911/1500>
- Zalukhu, A., Singly, P., & Darma, D. (2023). Perangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran Flowchart. *Jurnal Teknologi, Informasi Dan Industri*, 4(1), 61–70.