

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aryo Nur Utomo, Muhammad Alfaridzi.(2018)‘PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PADA PERCETAKAN CV CITRA KENCANA JAKARTA TIMUR BERBASIS WEB’.
- [2] Doni Andriansyah.(2017)‘Model Rapid Application Development e-Request Promotion Materials Pada Citilink Menggunakan Framework Bootstrap’.
- [3] Ganda Yoga Swara, Yunes Pebriadi.(2016).‘REKAYASA PERANGKAT LUNAK PEMESANAN TIKET BIOSKOP BERBASIS WEB’.
- [4] Muhammad Ridwan.(2017)‘RANCANG BANGUN APLIKASI PERMAINAN ADVENTURE OF FRUNIMAL UNTUK EDUKASI BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID’.
- [5] Muhammad Rizky Rahadi, Kodrat Iman Satoto, Ike Pertiwi Windasari.(2016)‘Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android’.
- [6] Ade Hendini.(2016)‘PEMODELAN UML SISTEM INFORMASI MONITORING PENJUALAN DAN STOK BARANG (STUDI KASUS: DISTRO ZHEZHA PONTIANAK)’.
- [7] Tuti Karen Tia, Wahyu Andhyka.(2018)‘MODEL SIMULASI PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK MENGGUNAKAN *RATIONAL UNIFIED PROCESS* (RUP)’.
- [8] Falaah Abdussalaam, Miftah Mardiansyah Ramadhan.(2019)‘PERANCANGAN SISTEM INFORMASI WORK ORDER DENGAN METODE ITERATIF MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER(Studi Kasus: CV Sirna Miskin Bandung)’.
- [9] Yoki Firmansyah, Udi.(2018)‘Penerapan Metode SDLC Waterfall Dalam Pembuatan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Studi Kasus Pondok Pesantren Al-Habi Sholeh Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat’.

- [10] Surya Amami Pramuditya, Muchammad Subali Noto, Henri Purwono.(2018)‘Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika’.