

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. R (2018). Pemrograman WEB Untuk Pemula. PT Elex Media Komputindo, Jakarta, hal. 1
- Abrori, A. A. (2018). Sistem Monitoring Perkembangan Anak TK (Study Kasus : Tapas Al-Karimah Singosari). *Jati*, 2(2), 13–18.
- Aditya, R., Pranatawijaya, V. H., & Putra, P. B. A. A. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Kegiatan Menggunakan Metode Prototype. *Journal of Information Technology and Computer Science*, 1(1), 47–57.
<https://e-journal.upr.ac.id/index.php/jcoms/article/view/2955>
- Affandi, E., & Syahputra, T. (2018). Pemodelan Uml Manajemen Sistem Inventory. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer TGD*, 1(2), 14–25.
- Fauzan, M.N., & Nurhidayah, S.(2020). Membuat Sistem Approval Anggaran Pelatihan Dengan *PHP, CodeIgneter & Boostraps* (S. Nurhidayah (ed).; Pertama) Kreatif Industri Nusantara. https://book.google.co.id/?id=eb_9DwAAQBAJ&pg=PA13&dQ
- Haerulah, E., & Ismiyantih, S. (2017). APLIKASI E-COMMERCE PENJUALAN SOUVENIR PERNIKAHAN PADA TOKO “XYZ”. *Jurnal PROSISKO*.4(1), 43-47.
- Hananto, A. L., Priyatna, B., & Rahman, A. Y. (2019). Penerapan Algoritma Dijkstra Pada Sistem Monitoring Petugas Lapangan Pemkab Bekasi Berbasis Android. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 4(3), 95.
<https://doi.org/10.31328/jointecs.v4i3.1078>
- Hilabi, S. S. (2016). PERENCANAAN STRATEGIS SISTEM INFORMASI PERUSAHAAN DENGAN PENDEKATAN MODEL WARD AND PEPPARD (Studi Kasus PG.FANADA SUPER PLERED PURWAKARTA). *Techno Xplore : Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 1(1).
- Huda, B. (2018). SISTEM INFORMASI DATA PENDUDUK BERBASIS ANDROID DAN WEB MONITORING STUDI KASUS PEMERINTAH KOTA KARAWANG (Penelitian dilakukan di Kab. Karawang). *Buana Ilmu*, 3(1), 62–69.

- Huda, B., & Apriyanto, S. (2019). Aplikasi Sistem Informasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Android dan Web Monitoring. *Buana Ilmu*, 4(1), 11–24.
- Iskandar, D.F., & Metahelgia.(2018). SISTEM INFORMASI RENTAL EQUIPMENT PADA PT. CHUCK ENGINEERING BATAM BERBASIS WEB DENGAN PHP DAN MYSQL.*Zona Komputer*, 8(1), 14-22.
<http://ejurnal.univbatam.ac.id/index.php/komputer/>
- Kurniawan. H, Apriliah. W, Kurniawan.I, & Firmansyah. D (2020). Penerapan Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengajian Pada Smk Bina Karya Karawang. *Jurnal Interkom*, 14 (4), 13-23.
- Khaironi, M.(2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi*
- Lutfhi, A. (2017). SISTEM INFORMASI AKADEMIK MADRASAH ALIYAH SALAFIYAH SYAFI'YAH MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL. *Jurnal AiTech*, 3(2), 104-112.
- Lesnada, M dan Raharjo, Y, A, B. (2019). Perancangan Website Penjualan Pada Online Shop Luxmoire Dengan Framework Laravel dan Bootstrap. *Jurnal Teknik Informatika*, Vol. 2. 209-221. <http://dx.doi.org/10.30700/v2i.840>
- Mulyadi, A., & Yulianti, A.(2021). APLIKASI MONITORING PENERIMA MANFAAT BERBASIS WEB PADA BRSAMPK RUMBAL. *Journal of Computer Science*, 7(2), 103-109.
- Novitasari, Chandra. (2018). “Pengertian Activity Diagram Dan Simbol-Simbolnya.” 28 September. <https://pelajarindo.com/pengertian-activity-diagram-simbol>
- Ramadhan, F.W., Nurkomala, W.,& Nas, C.(2020). APLIKASI WEB PORTAL MANAJEMEN INFORMATIKA BERBASIS WEBSITE DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER DAN MYSQL PADA UNIVERSITAS CATUR INSAN CENDEKIA. *JURNAL DIGIT*, 10(2), 124-135.
- Sanjaya, R dan Hesinto, S (2017). RANCANG BANGUN WEBSITE PROFIL HOTEL AGUNG PRABUMULIH MENGGUNAKAN FRAMEWORK BOOTSTRAPS.

JATI (Jurnal Teknologi dan Informasi),7(2). 57-64.

Syamsiyah,.(2019). PERANCANGAN FLOWCHART DAN PSEUDOCODE PEMBELAJARAN MENGENAL ANGKA DENGAN ANIMASI UNTUK ANAK PAUD RAMBUTAN. *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)* ,4(1), 86-93.

Tabrani, Muhamad, and Insan Rezqy Aghniya. 2019. “IMPLEMENTASI METODE WATERFALL PADA PROGRAM SIMPAN PINJAM.” *Jurnal Interkom* 14(1), 44-53

Tiara, D., & Syukron, A.(2019). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MONITORING PERKEMBANGAN ANAK BERBASIS WEBSITE PADA RUMAH PINTAR INDONESIA (RPI) YOGYAKARTA. *Bianglala Informatika*, 7(2), 130–136. <https://doi.org/10.31294/bi.v7i2.669>

Wukiratun, E. R. (2016). Sistem Pakar Menentukan Jenis Permainan Untuk Perkembangan Motorik, Bahasa dan Perilaku Sosial Anak Usia Hingga 6 Tahun Menggunakan Metode Certainty Factor. *University*,3(1),1-12.