

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwijaya, M., S, K. I., & Christyono, Y. (2015). *PERANCANGAN GAME EDUKASI PLATFORM BELAJAR MATEMATIKA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2*.
- Alawiah, E. T. (2017). *Rancangan Aplikasi Smart City Berbasis Mobile Untuk Meningkatkan Kualitas Layanan Publik Studi Kasus Pemkot Bogor*. III(1), 24–29.
- Andi, K., & Sardiarinto. (2016). Perancangan Website Jasa Desain Interior Sebagai Media Pemasaran Studi Kasus: CV. Focalpoint Interior. *Jurnal Evolusi*, 4(2), 1–10.
- Aprillini, A., Isnanto, R. R., & Kridalukmana, R. (2015). *APLIKASI PEMBACA DONGENG ANAK INDONESIA*. 3(1), 44.
- Arif, M. B. (2017). *Kesiapan Implementasi Knowledge Sharing & Transfer (KS & T) dalam pembelajaran*. 67–74.
- Habsari, Z. (2017). *Dongeng sebagai pembentuk karakter anak*. 1(1), 21–29.
- Handoko, P., Setiawan, A., & Hermawan, H. (2017). *PENGEMBANGAN APLIKASI ANALISIS PENAMPANG BETON BERTULANG BERBASIS ANDROID*. 13(2), 69–80.
- Hendrawati, T. D., Tahtawi, A. R. Al, & Fadilah, F. (2019). *Sistem Monitoring Pencemaran Air Sungai Berbasis Teknologi Sensor Nirkabel dan Internet-of-Things*. 286–292.
- Irawati, D. A., & Rahmanto, A. N. (2017). *I-101 I-102 I-96*. 9, 101–106.
- Listya, A., & Dawami, A. K. (2018). *PERANCANGAN LOGO ORGANISASI FORUM KOMUNIKASI MASYARAKAT PEDULI DIFABEL (FKMPD) KLATEN*.
- Lubis, B. O. (2016). *SISTEM INFORMASI PENJUALAN VOUCHER BELANJA PADA PT.PLAZA INDONESIA REALITY Tbk*. JAKARTA. (1).
- Mallu, S. (2015). *Sistem pendukung keputusan penentuan karyawan kontrak menjadi karyawan tetap menggunakan metode topsis*. I(2), 36–42.
- Prasetyo, K. (2019). *Rancang Bangun Sistem Informasi Koperasi Berbasis Web Pada Koperasi Ikitama Jakarta*. V(1), 119–126. <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>
- Ropianto, M. (2016). *Pemahaman Penggunaan Unified Modelling Language*. 01. https://www.academia.edu/35556350/Pemahaman_Penggunaan_Unified_Model_ling_Language

Rosyida, S., & Riyanto, V. (2019). *SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN DATA LAUNDRY PADA RUMAH*. 5(1), 29–36.

Sasongko, A. (2017). *DAN TEKNOLOGI KOMPUTER INTEGRASI DATA WEBSITE STUDENTS.BSI.AC.ID UNTUK MOBILE INFOKAMPUS BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN*. 2(2), 146–155.

Sora, N. 2015. Pengertian Populasi Dan Sampel Serta Teknik Sampling. Diterima dari <http://www.pengertianku.net/2015/03/pengertian-populasi-dan-sampel-serta-teknik-sampling.html>. Diakses pada tanggal 5 November

Subaeki, B., & Ardiansyah, D. (2017). Implementasi Algoritma Fisher - Yates Shuffle Pada Aplikasi Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris. *Jurnal Infotronik*, 2(1), 67–74.

