

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Gregorius. (2016), Pemrograman Bootstrap untuk Pemula, PT Elex Media Komputindo, Yogyakarta.
- Andika, Fina Frida Astuti dan Arif Rochman Fachrudin. (2020), Manajemen Industri, Penerbit Lakeisha, Klaten.
- Arifin, Samsul. (2020), Sales Management: Strategi Menjual dengan Pendekatan Personal, Salma Idea, Yogyakarta.
- Enterprise, Jubilee. (2016), Pengenalan HTML dan CSS, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Habibi, Roni dan Alwan Suryansah. (2020), Aplikasi Prediksi Jumlah Kebutuhan Perusahaan, Kreatif Industri Nusantara, Bandung.
- Karim, Abdul. (2021), Sistem Informasi Manajemen Bisnis, Yayasan Kita Menulis, Yogyakarta.
- Magdalena Simanjuntak dan Achmad Fauzi (2017), 'Penerapan Fuzzy Mamdani Pada Penilaian Kinerja Dosen (Studi Kasus STMIK Kaputama Binjai)', Jurnal ISD, Vol. 2, No. 2, h. 143-149. Diakses 5 Mei 2021, dari <https://ejournal.medan.uph.edu/index.php/isd/article/viewFile/157/38>
- Risdiansyah (2017), 'Perancangan Sistem Informasi Bimbingan konseling Berbasis Dekstop pada SMA Kemala Bhayangkari 1 Kubu Raya Deni', Jurnal Khatulistiwa Informatika, Vol. V, No.2, h. 86. Diakses 5 Mei 2021, dari <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/khatulistiwa/article/view/2884/1867>
- Rosa, AS dan Salahuddin, M. (2015), Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek), Modula, Bandung.

Sasmito, G. W (2017), 'Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal', Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT), Vol.2, No.1, h. 8. Diakses 5 Mei 2021, dari <https://politekniktegal.academia.edu/JPIT>

Setiawan, Didik. (2017), Buku Sakti Pemrograman Web, StarUp, Yogyakarta.

Siahaan, Vivian dan Rismon Hasiholan. (2018), Javascript: Dari A sampai Z, Sparta Publisher.

Sianipar, R.H. (2015), Buku Pemrograman Javascript, Penerbit Informatika, Mataram.

Yulmaini. (2018), Logika Fuzzy, Penerbit Andi, Yogyakarta.

Yurindra. (2017), Software Engineering, Deepublish, Yogyakarta.

