

DAFTAR REFERENSI

- Aslah, T. Y., & Wowor, H. F. (2017). Perancangan Animasi 3D Objek Wisata Museum Budaya Watu Pinawetengan. *Jurnal Teknik Informatika*, 11.
- Buchari, M. Z., Sentinuwo, S. R., & Lantang, O. A. (2015). Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan Bermotor di Dinas Perhubungan, Kebudayaan, Pariwisata, Komunikasi dan Informasi. *Jurnal Teknik Informatika*, 6.
- Fahrurrozi, I., & Azhari, S. N. (2012). Proses Pemodelan Software Dengan Metode Waterfall dan Extreme Programming: Studi Perbandingan. *Jurnal Online STMIK EL Rahma*, 1–10.
- Fowler, M. (2015). *UML Distilled Edisi 3*. Yogyakarta: Andi.
- Kadir, A. (2014). *Telaah Ajax Untuk Mengejar Ketertinggalan Aplikasi Web Terhadap Aplikasi Desktop*. 8–12.
- Maulani, G., Septiani, D., & Sahara, P. N. F. (2018). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI INVENTORY FASILITAS MAINTENANCE PADA PT. PLN (PERSERO) TANGERANG. *ICIT Journal*, 4, 156–167.
- Munawar. (2015). *Pemodelan Visual Dengan UML*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Reddy, V., & Reddy, I. (2015). Study of Electronic Work Permit System in Oil and Gas Industry – Kuwait. *IJISET -International Journal of Innovative Science, Engineering & Technology*, 2(4), 533–537.
- Safaat, N. (2012). Pemrograman aplikasi mobile smartphone dan tablet pc berbasis android. *Bandung: Informatika*.
- Yudhanto, Y., & Prasetyo, H. A. (2018). Panduan Mudah Belajar Framework Laravel. *Jakarta: PT Elex Media Komputindo*.
- Yuliano, T. (2007). Pengenalan PHP. *Ilmiu Komputer*, 1–9.