

## DAFTAR REFERENSI

- Abdurrahman, A., & Masripah, S. (2017). Metode Waterfall Untuk Sistem Informasi Penjualan. *INFORMATION SYSTEM FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information System*, 2(1), 95–104.
- Asri, M. (2009). Marketing, Edisi Ketiga. Yogyakarta: Penerbit UPP–AMP YKPN.
- Bekti, B. H. (2015). Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS dan JQuery. Yogyakarta: Andi.
- Hidayat, R., Marlina, S., & Utami, L. D. (2017). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Handmade Berbasis Website Dengan Metode Waterfall. *Simnasiptek 2017*, 1(1), 175–183.
- Kusnendi, M. S. (2014). Konsep Dasar Sistem Informasi. *Konsep Dasar Sist. Inf*, 1–36.
- Mumpuni, I. D., & Dewa, W. A. (2017). Analisis dan Pengembangan Sistem Self Services Terminal (SST) dengan Pendekatan PIECES pada STMIK Pradnya Paramita Malang. *MATICS*, 9(1), 12–17.
- Nugroho, A. (2013). pengertian Xampp. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Dengan Metodologi Berorientasi Objek*.
- Saputra, A. (2012). Manajemen basis data mysql pada situs ftp lapan bandung. *Berita Dirgantara*, 13(4).
- Sukamto, R. A., & Shalahuddin, M. (2013). Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek. *Bandung: Informatika*, 3.
- Yasin, V. (2012). Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek Pemodelan. *Arsitektur, Dan Perancangan (Modeling, Architecture and Design)*, Mitra Wacana Media
- Roger, Pressman, and Ph D. Pressman. "Rekayasa Perangkat Lunak." Yogyakarta: Andi (2012).