

#### DAFTAR PUSTAKA

- A. S., Rosa dan Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Informatika.
- Ade Tutty R Rosa. (2019). *Perancangan Sistem Informasi Penjaminan Mutu Perguruan Tinggi Bidang Sumber Daya Manusia*.
- Adikara, F., Sitohang, B., & Hendradjaya, B. (2013). Penerapan Goal Oriented Requirements Engineering ( GORE ) Model ( Studi Kasus : Pengembangan Sistem Informasi Penjaminan Mutu Dosen ( SIPMD ) pada Institusi Pendidikan Tinggi ). *Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia*, 230–235.
- Atmaja, A. P., & Azis, A. (2019). Sistem Informasi Terintegrasi Evaluasi Kegiatan Mengajar Dosen Sebagai Implementasi Sistem Penjaminan Mutu Internal. *Matrix: Jurnal Manajemen Teknologi Dan Informatika*, 9(1), 1–6. <https://doi.org/10.31940/matrix.v9i1.1243>
- Awaludin, R. (2016). *Menyelami Framework Laravel*.
- Daqiqil, I. (2011). *Framework CodeIgniter*. www.koder.web.id
- Fajrin, D. (2014). Sistem Informasi Penjualan Barang Berbasis Web Pada Pt . Catur Daya Persada Jakarta. *Jurnal Paradigma*, XVI(2). <https://doi.org/10.31294/P.V16I2.775>
- Iqbal C. R, Muhammad , Muchammad Husni, H. S. (2012). Implementasi Klien SIP Berbasis Web Menggunakan HTML5 dan Node.Js. *Jurnal Teknik ITS*, 1. <https://doi.org/10.12962/j23373539.v1i1.643>
- Kisbianty, D. ; I. (2018). Implementasi Sistem Informasi Penjaminan Mutu Pada LPPM STIKOM Dinamika Bangsa. *JURNAL ILMIAH MEDIASISFO*, 12. <Http://Ejournal.Stikom-Db.Ac.Id/Index.Php/Mediasisfo/Article/View/329/288>
- Kurniawan, B. (2008). *Desain Web Praktis Dengan CSS*. ed. Elex Media.

- McLeod. (2010). *Management Information System* (10th ed.).
- Munir, R. (2011). *Algoritma dan Pemrograman dalam Bahasa Pascal dan C.* Informatika Bandung.
- Nuraeni, Y. (2012). Perancangan Sistem Informasi Penjaminan Mutu Perguruan Tinggi Bidang Sumber Daya Manusia. *Jurnal Sistem Informasi*, 6.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.21609/jsi.v6i1.276>
- Osvalds, G. (2001). *Definition Of Enterprise Architecture - Centric Models for the systems engineers*. TASC Inc.
- Pressman, R. S. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi(Buku Dua)*. Andi.
- Purbadian, Y. (2016). *Trik Cepat Membangun Aplikasi Berbasis Web dengan Framework CodeIgniter*. Andi Offset.
- Raharjo, B. (2015). *Belajar Otodidak MySQL*. Informatika.
- Rolliawati, Dwi. ; Yusuf, Ahmad. ; Saipul Hamdani, A. (2018). Desain Prototipe Sistem Informasi Penjaminan Mutu Internal Berbasis Standar Nasional Pendidikan Tinggi. *Seminar Nasional Inovasi Dan Aplikasi Teknologi Di Industri 2018*.  
<https://ejournal.itn.ac.id/index.php/seniati/article/view/757/701>
- Rubin, J. dan D. C. (2008). *Handbook of Usability Testing: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests (2nd edition)*, IN: Wiley Publishing, Inc.Tom Tullis & Bill Albert (2008) *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics*. MK: Mogran Koufmann.
- Safi'i, M., & Vidy. (2017). Perancangan Sistem Informasi Badan Penjaminan Mutu. *Metik*, 1(2), 1–7.
- Satzinger, Jackson, B. (2010). *System Analysis and Design with the Unified Process*. USA: Course Technology, Cengage Learning.
- Sukamto, R. A. 2014. (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak Struktur Dan*

Berorientasi Project. Informatika.

Sukandari, Eny; Nuryana, I. K. D. (2016). *Rancang Bangun Sistem Informasi Unit Penjaminan Mutu ( Ujm ) Teknik Informatika Di Universitas Negeri Surabaya.*

Tahir, T. Bin, Rais, M., & Moch. Apriyadi HS. (2019). Aplikasi Point OF Sales Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Informatika Dan Komputer*, 2. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33387/jiko>

Virdiandry, P. & S. (2016). *Pemograman Web Dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter*. Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama).

Wibowo, A., & Azimah, A. (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjaminan Mutu Perguruan Tinggi Menggunakan Metode Throwaway Prototyping Development. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 103–108.

Wicaksono, G. W., & Al-Rizki, M. A. (2018). Peningkatan Kualitas Evaluasi Mutu Akademik Universitas Muhammadiyah Malang melalui Sistem Informasi Mutu (SIMUTU). *Kinetik: Game Technology, Information System, Computer Network, Computing, Electronics, and Control*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.22219/kinetik.v1i1.3>