

## DAFTAR PUSTAKA

- Bagaskara, A., & Sahfitri, V. (2022, January). Rancang Bangun Sistem Informasi Absensi Pegawai Lembur Pada Bagian Keuangan Kantor Walikota Palembang. In *Prosiding Seminar Hasil Penelitian Vokasi (Semhavok)* (Vol. 3, No. 2, pp. 73-80).
- Hendini, A. (2016). Pemodelan UML sistem informasi monitoring penjualan dan stok barang (studi kasus: distro zhezha pontianak). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 4(2).
- Hutahaean, J. (2015). *Konsep sistem informasi*. Deepublish.
- Istiqomah, A. L. (2016). *Pengujian Perangkat Lunak Sistem Informasi Akademik Institut Pertanian Stiper Yogyakarta Berdasarkan Teori Kualitas McCall* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta).
- Iswanto, D., Yulianti, Y., & Sukanto, A. S. (2015). Rancang Bangun Game Edukasi Hero of Borneo Berbasis Android. *JUSTIN (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi)*, 4(1), 204-208.
- Juju, D., & Sulianta, F. (2013). *Kiat Sukses Menjadi IT Freelance*. Elex Media Komputindo.
- Muliawati, A., & Purabaya, R. H. (2021, July). Perancangan sistem informasi tracking surat kependudukan pada kantor desa sukamanah berbasis website. In *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Bidang Ilmu Komputer dan Aplikasinya* (Vol. 2, No. 1, pp. 20-30).
- Limbong, T., & Hutahaean, H. D. (2014). Perancangan Sistem Informasi Kehadiran Dosen Dan Jadwal Pengganti Perkuliahan Dalam Peningkatan Kualitas Layanan Program Studi Berbasis Short Message Service (Sms). In *Seminar Nasional Inovasi Dan Teknologi Informasi*.
- Lipursari, A. (2013). Peran sistem informasi manajemen (SIM) dalam pengambilan keputusan. *Jurnal STIE Semarang*, 5(1), 132855.
- Nafiudin, S. E. (2019). *Sistem informasi manajemen*. Penerbit Qiara Media.

- Novianti, T., & Lestari, G. S. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Sistem Absensi Karyawan Pada Pt. Xyz. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 7(2), 87-93.
- Oktafianto, M. M. (2016). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML. *Yogyakarta: CV Andi Offset*.
- Pradana, P. W. (2016). Perancangan aplikasi liva untuk mengurangi nomophobia dengan pendekatan gamifikasi. *Jurnal Teknik ITS*, 5(1).
- Rusmawan, U. (2019). *Teknik penulisan tugas akhir dan skripsi pemrograman*. Elex media komputindo.
- Syahidi, S., & Akhrian, A. (2018). Basis Data: Teori Dan Praktik Menggunakan Microsoft Office Access. *Yogyakarta: Deepublish*.
- Solichin, A. (2016). *Pemrograman web dengan PHP dan MySQL*. Penerbit Budi Luhur.
- Handayani, T. (2016). Prototipe Knowledge Management System Koperasi Pada Perusahaan Perbankan: Studi Kasus Koperasi Karyawan Permata Bank. *JABE (Journal of Applied Business and Economic)*, 2(4), 323-330.
- Sulistiani, H., Nuriansah, A., & Wahyuni, E. D. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Perhitungan Upah Lembur Karyawan Berbasis Web Pada PT Sugar Labinta. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 2(2), 69-76.
- Wahidah, R. N., Mustika, W. P., Drevianto, R., & Septiyo, P. (2022). Sistem Informasi Perhitungan Upah Lembur Karyawan (SIPULEN) Berbasis Web. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer dan Informatika)*, 6(1), 518-531.
- Yuhefizar, C. M., & Membangun, M. (2013). *Mengelola Website*. Graha Ilmu, Yogyakarta.