

DAFTAR PUSTAKA

- ARYANTO. 2016. *Soal Latihan dan Jawaban Pengolahan MySQL*. Yogyakarta: Deepublish.
- Arif. 2017. *Pemodelan Sistem*. Yogyakarta: Deepublish.
- Juble Enterprise. 2016. *Belajar Java, Database, dan Nebeans dari Nol*. Jakrta: PT.Elex Media Komputindo.
- Anggreani dan Irviani. 2017. *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Hutahaean. 2014. *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ingga. 2017. *Akuntansi Manajemen Implementasi Dalam Kasus Indonesia*. Yogyakarta:Deepublish.
- Bahri. 2016. *Pengantar Akuntansi*. Yogyakarta: ANDI
- Mulyani. 2016a. *Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit: Analisa dan Perancangan*. Bandung : Abdi Sistematika.
- Shatu. 2016. *Kuasai Detail Akuntansi Laba & Rugi*.
- Yustisia. 2016. *Pedoman Resmi Petunjuk Pelaksanaan Dana Desa*. Jakarta: Visimedia.
- Mulyani. 2016b. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Derah: Notasi Pemodelan Unified Modelling Language (UML)*. Bandung: Abdi Sistematika.
- Yanto,Robi. 2016. *Manajemen Basis Data Menggunakan MySQL*. Yogyakarta: Deepublish.
- Winarno, M.Eng Al. 2015. *VB.NET Untuk Skripsi*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Y. Wicaksono. 2016. *Mengelola Data Excel Menggunakan PivotTable dan PivotChart*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Jublilee Enterprise. 2014. *MySQL Untuk Pemula*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Arizona, N. D. (2017). Aplikasi Pengolahan Data Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa (APBDES) Pada Kantor Desa Bakau Kecamatan Jawai Berbasis Web. *Cybernetics, Vol.01*(No.02), 105–119. Retrieved from <http://openjurnal.unmuhpnk.ac.id/index.php/CN/article/download/745/598>
- CAROLINA, M. A. (2013). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Persediaan: Rancang Bangun Sistem pada Toko Seneng Santoso Menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0 dan Crystal report MONICA, 10.
- Dharmawan, W. S. (2017). Game Logika Menara Hanoi dengan Bahasa Pemrograman Visual Basic . Net. *Game Logika Menara Hanoi Dengan Bahasa Pemrograman Visual Basic.Net*, 1–10. Retrieved from https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/1905/Jurnal_Weiskhy.pdf

- Fadallah, M. F., & Rosyida, S. (2018). Program Pemesanan Percetakan Berorientasi Objek dengan Pemodelan Unified Modeling Language. *Jurnal Sistem Informasi STMIK Antar Bangsa*, VII(1), 61–70.
- Fatmawati. (2016). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Katering Berbasis Web Pada Rumah Makan Tosuka Tangerang. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, II(2), 33–41.
- Melinda, E. (2016). Jurnal Khatulistiwa Informatika. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, IV(2), 144–152.
- Isty, I., & Afifah, N. (2018). Sistem Informasi Penjualan Busana Penkartagantin Pada Tutut Manten Yogya. *Journal Speed - Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 10(1), 1–6.
- Kristania, Y. M., Maryani, I., & Asyifudin, I. (2017). Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada Smk Negeri 2 Banyumas, 5(2), 82–89. Retrieved from <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/evolusi/article/view/3128>
- Mulyanto, J. D., & Khasanah, U. (2018). Aplikasi Pembayaran DSP dan SPP Sekolah Pada SMK TI Bintra Purwokerto. *Evolusi - Jurnal Sains Dan Manajemen AMIK BSI Purwokerto*, 6(1), 49–60.
- Meilinda, E. 2016. aPerancangan Aplikasi Kearsipan Surat Menyurat Pada Badan Pemerintah (Studi Kasus: Badan Pemberdayaan Perempuan Perlindungan Anak Khatulistiwa Informatika, IV(2), 144-152.
- Maulana, Muhammad Sony dan Purwaningtiyas, Deasy. 2016 Implementasi Sistem Informasi Administrasi Akademik Dan Kemahasiswaan Berbasis Internet.32-37.
- Rahmawati Mari. (2015). Usaha Dalam Perspektif Sistem Informasi. *Perspekti*, XIII(2), 173. Retrieved from <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/perspektif/article/view/921>
- Sasongko, A. (2014). Perancangan Aplikasi Rekam Data Cuaca Hasil Pengamatan Observasi Stasiun Meteorologi BMKG Berbasis Website. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 2(2), 115-126.
- Lubis, B. O. (2016). Penerapan Global Extreme Programming Pada Sistem Informasi Workshop, Seminar Dan Pelatihan Di Lembaga Edukasi. *Jurnal Informatika*, 3(2), 234–246. Retrieved from <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ji/article/view/1055>
- Saputra, D., & Rafiqin, A. (2017). Pembuatan Aplikasi Game Kuis “ Pontianak Punye ” Berbasis Android. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, Vol. V(No. 2), 71–85. Retrieved from <https://scholar.google.co.id/citations?user=Tn2LRKMAAAAJ&hl=id&oi=ao>

