

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rouf. (2015). Pengujian Perangkat Lunak dengan Menggunakan Metode Whitebox dan Blackbox. *Jurnal InFormatika*, vol 8 no1, 1–7. Retrieved Form <http://www.ejournal.himsya.ac.id/index.php/HIMSYATECH/article/download/28/27>.
- Abidin, F. Z. (2012). Pembuatan Program Aplikasi Database Barang Repair dengan PHP dan Mysql.
- Akhmad Sholikhin, B. K. R. (2013). Pembangunan Sistem Informasi Inventarisasi Sekolah Pada Dinas Pendidikan Kabupaten Rembang Berbasis Web. *Indonesian Jurnal On Networking And Security (Ijns) - Ijns.Org Pembangunan*, 22(7), 1487–1489. <https://doi.org/10.1248/cpb.22.1487>
- Hardinata, N. (2014). Pembuatan Aplikasi Pocket Grammar Berbasis Android. Hasanah, U. Safriadi, N., & Tursina. (2015). Location Based Service Lokasi Masjid Pontianak Menggunakan Metode Dijkstra Berbasis Android. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*. Retrieved Form jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/view/11511
- Kurniasih, E., 2007. Sistem Informasi Geografis Reklame Papan atau Billboard di Kota Yogyakarta Berbasis Web. *Progr. Stud. Ilmu Komput. Univ. Sanata Dharma Yogyakarta* 1, 1–70.
- Marihot. (2005). Izin Pemasangan Reklame dan Perusahaan Jasa Periklanan.
- Mubaro, S. (2017). Rancang Bangun Sistem Perizinan Pemasangan Reklame Berbasis Website Kabupaten Gowa (Studi Kasus Kantor Pelayanan Perizinan Terpadu). *Is*, 1– 81.
- Perdana, A. (2014). Web GIS Pemetaan Lokasi Tempat Samoah Permanen di Kota Pangkal Pinang. 1–8.
- Prakasa, A. R. W. (2014). Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Menggunakan Payment Gateway Paypal (Studi Kasus: OMEKIMAI GADGET STORE). *Sistem Informasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Pressman S.R. (2010). *Software Engineering*.
- Setiawan, A., Suryajaya, H., Rusbandi, & Farisi, A. (2015). Rancang Bangun Edugame The World Of Word Berbasis Unity 3D Dengan Implementasi Speech Recognition.

Widigdo, A. K. (2003). Dasar Pemrograman PHP dan My SQL. Dasar Pemrograman PHP
Dan MySql, 1–29.