

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Q., Graha, Y. I., & Zuliana, S. R. (2017). Penerapan Absensi QRCode Mahasiswa Bimbingan Belajar pada Website berbasis Yii Framework Application Student Attendance QRCode in Guidance Learn to Website Based on Yii Framework. *Jurnal Ilmiah SISFOTENIKA*, 7(2), 207–218. <https://www.neliti.com/id/publications/226282/penerapan-absensi-qr-code-mahasiswa-bimbingan-belajar-pada-website-berbasis-yii-f>
- Andarsyah, R., & Fadilla, R. (2019). *Tutorial E-Auction Terintegrasi Google Application Programing Interface (API)*. (R. Fadilla (ed.)). Kreatif Industri Nusantara.
- Azis, A., Utami, D. A. B., Umam, K., & Dzaki, I. N. (2018). Bermain Android Studio itu Mudah Studi Kasus Pembuatan EM-TILANG. In *Bermain Android Studio itu Mudah* (p. 1). CV BUDI UTAMA.
- Banjar Jawi, I. G. (2018). Pemindaian QR Code Untuk Aplikasi Penampil Informasi Data Koleksi Di Museum Sangiran Sragen Berbasis Android. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 17(1), 6–8. <https://doi.org/10.23917/emitor.v17i1.5917>
- Ching, E. T. Y., Alfred, C. K. O. R., Hijazi, M. H. A., & Guan, T. T. (2020). An Android Mobile-based Measurement Application - Object and Interior Room Measurement App. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(20), 135–152. <https://doi.org/10.3991/IJIM.V14I20.15415>
- Enterprise, J. (2013). Pemograman Android untuk Pemula. In *Pemograman Android untuk Pemula* (p. 1). PT Elex Media Komputindo.
- Enterprise, J. (2014). *MySQL untuk pemula* (p. 1).
- Enterprise, J. (2018a). *HTML, PHP, dan MySQL untuk Pemula* (p. 2).
- Enterprise, J. (2018b). *HTML, PHP dan MySQL untuk pemula*. PT Elex Media Komputindo. okti@elexmedia
- Fathoroni, A., Fatonah, R. N. S., Andarsyah, R., & Riza, N. (2020). *Buku Tutorial Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Dosen Menggunakan Metode 360 Degree Feedback* (R. M. Awangga (ed.); pp. 19–20). Kreatif Industri Nusantara.
- Haqi, B., & Setiawan, H. S. (2019). *Aplikasi Absensi Dosen dengan JAVA dan Smartphone sebagai Barcode Reader* (p. 98).
- Hermanto, N., -, N., & Riyanto, N. R. D. R. (2019). Aplikasi Sistem Presensi Mahasiswa Berbasis Android. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 10(1), 107–116. <https://doi.org/10.24176/simet.v10i1.2799>
- Hermawan, J. (2013). *Analisa Desain & Pemograman Berorientasi Objek dengan UML dan Visual Basic.Net* (p. 7).
- Jamaludin. (2020). *BUKU CERDAS PEMOGRAMAN C#:Proses Crud dan Report Menggunakan Basis Data MySql* (J. Simarmata (ed.)). Yayasan Kita Menulis. kitabmenulis.id
- Jayanti, N. K. D. A., & Sumiari, N. K. (2018). *Teori Basis Data* (pp. 1–2).
- Karman, J., Mulyono, H., & Martadinata, A. T. (2019). Sistem Informasi Geografis Berbasis Android Studi Kasus Aplikasi SIG Pariwisata. In *SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS BERBASIS ANDROID STUDI KASUS*

- APLIKASI SIG PARIWISATA* (p. 163).
- Kurniawan, D. E., Muslim, I., Raihan, M., Putra, P. A., & Yusuf, A. P. (2020). *MOBILE PROGRAMMING Praktik Membuat Aplikasi Berbasis QR Code dan NFC* (pp. 1–2).
- Mulyadi, M. (2013). Riset Desain Dalam Metodologi Penelitian. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 16(1), 71. <https://doi.org/10.31445/jskm.2012.160106>
- Mulyani, S. (2016). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah* (p. 42).
- Murni, S., & Sabaruddin, R. (2018). Pemanfaatan Qr Code Dalam Pengembangan Sistem Informasi Kehadiran Siswa Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika*, 4(2). <https://doi.org/10.26905/jtmi.v4i2.2144>
- Muslihudin, M., & Oktafianto. (2016). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi. In A. Pramesta (Ed.), *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML* (p. 33). CV ANDI OFFSET.
- Novi Arianti, N. L., Sri Darma, G., Fredy Maradona, A., & Mahyuni, L. P. (2019). Menakar Keraguan Penggunaan QR Code Dalam Transaksi Bisnis. *Jurnal Manajemen Bisnis*, 16(2), 67. <https://doi.org/10.38043/jmb.v16i2.2041>
- Prasetyo, H., Kristiyanto, A., & Doewes, M. (2019). The Development of Android-Based Mobile Learning Media in Healthy Lifestyle Teaching Materials for Senior High School Students. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 6(2), 188. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v6i2.656>
- Prayoga, D., & Simanjuntak, P. (2020). *Rancang Bangun Prototipe Dan Aplikasi Android Qrcode Mobile Parking Berbasis Arduino*. 5(2), 25–29.
- Priyanto, R. (2013). *Belajar Sendiri Menguasai MySQL 5* (p. 2). PT Elex Media Komputindo.
- Putra, D. R., & Nugroho, M. A. (2016). Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 14(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v14i1.11364>
- Qustolani, A. (2017). Pengaruh Kepuasan Kerja, Keadilan Prosedural Dan Kompensasi Terhadap Kinerja Karyawan. *Jurnal Ilmiah Manajemen & Akuntansi*, 4(Widodo 9).
- Raharjana, I. K. (2017). *Pengembang Sistem Informasi Menggunakan Metodologi Agile* (p. 9). CV BUDI UTAMA. www.deepublish.co.id
- Rahmah, R., & Mansur, M. (2017). Desain dan implementasi sistem penjadwalan agenda berbasis android. *Digital Zone: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 8(2), 196–206. <https://doi.org/10.31849/digitalzone.v8i2.646>
- Rahmawan Putra, D., & Nugroho, A. (2016). PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN PERUSAHAAN JASA DEVELOPING ANDROID BASED EDUCATIONAL GAME AS A MEANS OF ACCOUNTING LEARNING ON SERVICE COMPANY ADJUSTING JOURNAL MATERIAL Oleh. In

- Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol. XIV* (Issue 1).
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/11364>
- Sasmito, G. W. (2017). Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 2(1), 6–12.
- Sugiyono, P. D. (2016). *METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Sugiyono, R. I. (2010). Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif. In *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif* (pp. 52–55).
- Suratma, A. G. P., & Azis, A. (2017). Tanda Tangan Digital Menggunakan Qr Code Dengan Metode Advanced Encryption Standard. *Techno*, 18(1), 59–68.
- Winarno, E., Zaki, A., & Community, S. (2014). 24 Jam Belajar PHP. In *24 Jam Belajar PHP* (p. 1). PT Elex Media Komputindo.
- Yasin Simargolang, M., Agung Warsito, W., Asahan, U., & Jend Ahmad Yani, J. (2017). ANALISIS SISTEM PENGOLAHAN ABSENSI KARYAWAN PADA PT. BAKRIE SUMATERA PLANTATIONS TBK BUNUT. *Jurnal Teknologi Informasi*, 1(2), 114–124.
<http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jurti/article/view/285>
- Yudhanto, Y., & Wijayanto, A. (2017). Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio. In *Mudah membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio* (pp. 1–2).