

DAFTAR PUSTAKA

- Afista, Frada. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “ AMUDRA ” Alat Musik Daerah Berbasis Android Afista Galih Pradana Sekreningsih Nita. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2019 “Teknologi Humanis di Era Society 5.0”, 49-53.
- Ardoni, R. &. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Fitness Berbasis Android (Studi Kasus : Popeye Gym Suwaan). *E-Journal Teknik Informatika*, 1(2), 1–10. http://repo.unsrat.ac.id/2913/1/Jurnal_KlaudioKoloay_13021106159.pdf
- Armas, M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Software Kodular Materi Sistem Pencernaan Kelas XI SMA Negeri 3 Gowa*. Skripsi pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah. Makassar: tidak diterbitkan
- Ariawan, W, Atmoko. (2020) dengan judul "Sistem Informasi Absensi Karyawan Berbasis Android Menggunakan *Qr Code* Pada Cv. Dipo Creativindo". Skripsi Pada Fakultas Teknologi Informasi Dan Komunikasi Universitas Semarang: tidak diterbitkan.
- Anjelita & Rosiska, n.d. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada Cv Powershop. *Jurnal Comasie*, 02, 50–59.
- Auliya, L., & N, L. (2020). the Development of Miss Ppl (Advanced Microsoft Power Point) Learning Media At Elementary School. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 4(4), 703.
- Batubara, H. H. (2016). Penggunaan Google Form di Prodi PGMI Uniska Muhammad Arsyad Al Banjari. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam Volume*, 8(1), 39–50.
- Budiman, I., Saori, S., Nurul Anwar, R., & Pangestu, Y. (2021). Analisis Pengendalian Mutu Di Bidang Industri Makanan (Studi Kasus: UMKM Mochi Kaswari Lampion Kota Sukabumi). *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol.1 No.1, 2185–2190.
- Diana, P., Suwena, I. K., & Wijaya, N. M. S. (2017). Peran dan Pengembangan Industri Kreatif Dalam Mendukung Pariwisata di Desa Mas dan Desa Peliatan , Ubud. Fakultas Pariwisata, Universitas Udayana, Denpasar Bali, *Jurnal analisis pariwisata* 17(2), 84–92.
- Endang, S. (2019). *Panduan Pratis Belajar Microsoft Excel 2021 Jilid .* Makassar: Cv. Tohar Media.

- Erawati, W. (2019). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dengan Pendekatan Metode Waterfall. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 3(1), 1.
- Fachrival, M. (2018) dengan judul “Aplikasi Absensi Guru Pada Sekolah Berbasis Android (Studi Kasus SMP Negeri 1 Bulukumba). Skripsi pada Fakultas Sains dan Teknologi Makasar: tidak diterbitkan.
- Fahlevi, F., Erlansyah, D., Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer, P., Jenderal Yani No, J. A., & Selatan, S. (2022). *Ferdyan et al, Sistem Informasi Kehadiran Siswa menggunakan QR Code. 317 Sistem Informasi Kehadiran Siswa menggunakan QR Code Berbasis Android (Studi Kasus SMK Negeri 3 Lubuklinggau).*
- Fitriati, I., Fitriyaningsih, N., Ilyas, & Wardi, L. (2023). Perancangan Aplikasi Presensi berbasis QR Code untuk Efisiensi Manajemen Kehadiran Siswa MAN 1 Bima. *Journal of Information Technology Education*, 3(2).
- Florensius. (2020) dengan judul “Pengembangan Sistem Informasi Kehadiran Siswa Berbasis Website Di SMP Harapan Ananda”. Skripsi pada Fakultas MIPA dan Teknologi IKIP-PGRI Pontianak: tidak diterbitkan.
- Hamidin, D., Santoso, & Mutianingsih, P. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Warehouse Berbasis Web Terintegrasi Dengan Qrcode. *Jurnal Teknik Informatika*, 10(3), 24–30.
- Harry, Witriyono. (2022) Pemanfaatan Kodular Untuk Pembangunan Aplikasi Presensi Mahasiswa Berbasis Android. *Jurnal Komitek, Vol. 2 No. 2, Desember 2022 page: 383–394/ 383*
- Hall, James A. 2013. *Accounting Information System 7 th Edition*. Singapore: South Western.
- Heckman, J. J., Pinto, R., & Savelyev, P. A. (2016). Penelitian R&D. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 71–84.
- Heri. (2017). Simbol Flowchart : Pengertian, Jenis, Fungsi Dan Contohnya [online] Tersedia: <https://salamadian.com/simbol-simbol-flowchart/> [19 Maret 2023].
- Januar, I. (2018) Penerapan Absen Mahasiswa Berbasis Android Menggunakan Teknologi *QR Code* dan *Geofence* (Studi Kasus: TI UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Skripsi pada Fakultas Sains dan Teknologi Jakarta: tidak diterbitkan.

- Laisina, L., Haurissa, M., & Hatala, Z. (2018). Sistem Informasi Data Jemaat Gpm Gidion Waiyari Ambon Dan Jemaat Gpm Halong Anugerah Ambon. *Jurnal Simetrik*, 8(2), 139.
- Lumbangaol Halomoan Martin M. R. R. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan dan Penyewaan Properti Berbasis WEB Di Kota Batam. *Jurnal Comasie*, 01(03), 83–92.
- Mulya Yosef (2022). Deskripsi Kebutuhan E-Modul Berbantuan Smartphone Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Smp. *Wilangan: Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 3(3), 203.
- Mubarok, A., Aprilia, N. T., & Susanti, S. (2020). Analisis Kepuasan Pengguna Layanan Google-Forms Sebagai Media Survey Online Menggunakan Delone & Mclean. *Jurnal Informatika*, 7(2), 192–198.
- Team, Z. (2016). Penggunaan Google Sheet Dan Appsheet Dalam Proses. *Journal E-Proceedings of the Green Technology & Engineering Virtual Conference, November*.
- Tukino, T. (2018). Perancangan Sistem Informasi Pelaporan Gangguan Dan Restitusi Pelanggan Internet Corporate Berbasis Web (Studi Kasus Di PT. Indosat Mega Media West Regional). *Jurnal Ilmiah Informatika*, 6(01).
- Tukino. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi E-Marketing Pada Pt Pulau Cahaya Terang. *Computer Based Information System Journal*, 08(01), 25–33.
- Pradana, A. A. (2018). Pemanfaatan Teknologi Android Untuk Absensi Mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya. *Journal E-Prints Polsri*, 5–20.
- Rahayu, P. (2017). Pengaruh Karakteristik Individu Dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Angkasa Pura Di Bandar Udara Yogyakarta Internasional Airport. *Jurnal Comasie*, 35–43.
- Setya, O., & Puspasari, D. (2018). Penggunaan Aplikasi Google Drive Sebagai Penunjang. *Jurnal Komitek*, Page: 4–30.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian*, 32–41
- Sugiyono (2017) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono (2015). *Metode Penelitian & Pengembang Research and Development*. Yogyakarta: Alfabeta.

Witriyono, H., Abdullah, D., & Ichsan, N. (2022). *Utilization of Kodular for Android-Based Student Presence Application Development Pemanfaatan Kodular Untuk Pembangunan Aplikasi Presensi Mahasiswa Berbasis Android. Jurnal Komitek, Vol. 2 No. 2, Desember 2022 page: 383–394/383*