

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Rhomadhona, "Penerapan Teknologi QR Code Berbasis Web untuk Absensi Pegawai pada BKPSDM Kabupaten Tanah Laut," *J. Hum. Teknol.*, vol. 4, no. 1, 2018, doi: 10.34128/jht.v4i1.38.
- [2] R. Meimaharani and D. Laily, "E-Commerce Goody Bag Spunbond Menggunakan QR Code Berbasis Web Responsif," *J. SIMETRIS*, vol. 5, no. 2, pp. 127–136, 2014, [Online]. Available: <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/SNA/article/view/197>
- [3] M. F. Armandani, "QR Code DIGITALISASI MANAJEMEN SISTEM DOKUMEN MENGGUNAKAN QR CODE GENERATOR DAN DIGITAL SIGNATURE," *Techno Xplore J. Ilmu Komput. dan Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 2, pp. 68–74, 2021, doi: 10.36805/technoxplore.v6i2.1761.
- [4] H. Fuad, Z. Hakim, and P. A. Panchadria, "Rancang Bangun Sistem Informasi E-Learning Berbasis Web di SMK Negeri 1 Tangerang," *J. SISFOTEK Glob.*, vol. 3, no. 1, pp. 4–8, 2013.
- [5] N. Iskandar and Y. Juandy, "Analisis Sistem Informasi Akuntansi Pendaftaran, Pemeriksaan, Pembelian, Dan Pembayaran Di Elim Medical Center," *Media Inform.*, vol. 14, no. 2, 2015.
- [6] M. L. Harumy, T.H.F., Julham Sitorus, "Sistem Informasi Absensi Pada Pt . Cospar Sentosa Jaya Menggunakan Bahasa Pemrograman Java," *J. Tek. Informartika*, vol. 5, no. 1, pp. 63–70, 2018.
- [7] M. Heindari, D. Diana, S. Informasi, and S. J. Sti, "Aplikasi Absensi Mahasiswa dan Dosen STMIK Jakarta STI & K Berbasis Web Menggunakan PHP dan MySql," vol. 17, pp. 109–117, 2018.
- [8] Putri Fauziyah Kurnia Akbar, "Ketenagakerjaan karyawan," *Thesist*, vol. 52, no. 1, pp. 1–5, 2017, [Online]. Available: <http://eprints.umm.ac.id/35398/3/jiptummpg-gdl-putrifauzi-49891-3-babii.pdf>
- [9] Umam, "Bab II Landasan Teori," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2014.

- [10] J. Arifin, "PEMANFAATAN QR CODE UNTUK PEREKAMAN," vol. 4, no. 1, pp. 5–13, 2018.
- [11] M. Sistem, I. Sekolah, D. I. Smk, and A. L. H. Bumiayu, "IMPLEMENTASI METODE WATERFALL DALAM," vol. 2, no. 1, pp. 34–47.
- [12] Y. Firmansyah, "Implementasi Sdlc Waterfall Dalam Pembuatan Game Edukasi Perjuangan Indonesia " Hisotira " Menggunakan Rpg Maker Mv Berbasis Android," vol. VI, no. 2, 2018.
- [13] I. Rahmat, "Manajemen Sumber Daya Manusia Islam: Sejarah, Nilai Dan Benturan," *J. Ilm. Syi'ar*, vol. 18, no. 1, p. 23, 2018, doi: 10.29300/syr.v18i1.1568.
- [14] R. Herdiyan Saputra, W. Waziana, J. Ali Baba, M. Ridho Magribi, and A. Dwi Putra, "Rancang Bangun Perpustakaan Buku Digital (E-Book) Berbasis Web," *J. El-Pustaka*, vol. 2, no. 2, pp. 58–70, 2021, doi: 10.24042/el-pustaka.v2i2.10175.
- [15] E. Ratnasari, "Pengertian Dan Fungsi Xampp," *Ilmuti.Org*, 2018.
- [16] P. Wonggianto and S. Rahman, "Perancangan Sistem Penjurian Bagi Federasi Olahraga Barongsai Indonesia (Fobi) Makassar," *Jtriste*, vol. 5, no. 1, 2018.
- [17] J. Teknologi, I. Jtsi, Y. Anggraini, D. Pasha, and A. Setiawan, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPEDA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER (STUDI KASUS : ORBIT STATION)," vol. 1, no. 2, pp. 64–70, 2020.
- [18] R. A. dan M. Sukanto and Shalahuddin, *REKAYASA PERANGKAT LUNAK (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. 2013.