

DAFTAR PUSTAKA

- A.S, R., & Shalahuddin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: INFORMATIKA.
- Abdulloh, R. (2018). *Mudah Membuat Aplikasi Android dengan Ionic 3*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Ambarita, A. (2016). *Implementasi Sistem E-Learning Menggunakan Software Moodle pada Politeknik Sains dan Teknologi Wiratama Maluku Utara*. *IJIS-Indonesian Journal on Information System*, Vol. 1, No. 2. Diambil dari <http://ijiswiratama.org/index.php/home/article/view/17>
- Amiroh. (2012). *Kupas Tuntas Membangun E-Learning dengan Learning Management System Moodle*. Jakarta: PT. Berkah Mandiri Globalindo.
- Amiruddin, D., Nuryani, E., & Faturrohman, H. (2018). *Rancangan Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan (SPK) Pengangkatan Karyawan Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW) Pada PT. Ultra Prima Plast - Flexible Packaging*. *Jurnal Sistem Informasi dan Informatika (SIMIKA)*, Vol. 1, No. 1.
- Astra, I. M. (2012). *Aplikasi Mobile Learning Fisika dengan Menggunakan Adobe Flash sebagai Media Pembelajaran Pendukung*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol.18, No. 2. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v18i2.79>
- Azis, A. I. S., Zohrahayaty, & Mustofa, Y. A. (2019). *Fundamental Pemrograman*. Yogyakarta: C.V BUDI UTAMA.
- Hamdi, H., Asrizal, & Kamus, Z. (2013). *Pembuatan Multimedia Interaktif Menggunakan Moodle pada Kompetensi Mengamati Gejala Alam dan Keteraturannya untuk Pembelajaran Siswa SMA Kelas XI Semester 1*. *Pillar Of Physic Education*, Vol. 1.
- Handani, S. W., Suyanto, M., & Sofyan, A. F. (2016). *Penerapan Konsep Gamifikasi Pada E-Learning Untuk Pembelajaran Animasi 3 Dimensi*. *Telematika*, Vol. 9, No. 1, ISSN: 1979-925X. <https://doi.org/10.35671/telematika.v9i1.413>
- Handayanto, A., Supandi, R., & Ariyanto, L. (2015). *Pembelajaran E-Learning menggunakan Moodle pada matakuliah Metode Numerik*. *Jurnal Infomatika UPGRIS*, Vol. 1.

- Hardyanto, R. H., & Surjono, H. D. (2016). *Pengembangan Dan Implementasi E-Learning Menggunakan Moodle dan Vicon Untuk Pelajaran Pemrograman Web di SMK. Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 6, No. 1, p-ISSN: 2088-286, e-ISSN: 2476-9401. <https://doi.org/10.21831/jpv.v6i1.6675>
- Herayanti, L., Fuaddunnazmi, M., & Habibi. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Moodle. Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, Vol 1, No. 3, ISSN: 2407-6902.
- Indo Smart School. (29 Desember 2018). *Kelebihan dan Kekurangan Moodle*. Diakses pada 21 November 2019, dari <http://indosmartschool.com/2018/12/29/kelebihan-dan-kekurangan-moodle/>
- Id CloudHost. (2015). *Pengertian Web Server dan Fungsinya*. Diakses pada 25 November 2019, dari <https://idcloudhost.com/pengertian-web-server-dan-fungsinya/>
- Irfandi, M. O. (2015). *Pengembangan Model Latian Sepak Bola dan Bola Voli*. Yogyakarta: CV. BUDI UTAMA.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (2012). *Arti Kata Penerapan*. Diakses pada 30 November 2019, dari <https://kbbi.web.id/terap-2>
- Kasetyaningsih, S. W., & Hartono. (2017). *Dampak Sosial Media Terhadap Akhlaq Remaja*. Vol. 13, No. 1.
- Khamidah, K., & Triyono, R. A. (2013). *Pengembangan Aplikasi E-Learning Berbasis Web dengan PHP dan My SQL Studi Kasus SMPN 1 Arjosari. Indonesian Jurnal on Networking and Security (IJNS)*, Vol. 2, No. 2, ISSN: 2302-5700.
- Masterjon, & Putra Kusuma, G. (2011). *Implementasi Fuzzy Tahani Dalam Menentukan Pemilihan Motor Honda Pada PD. Utama Motor Menggunakan Visual Basic 6.0. Jurnal Media Infotama*, Vol. 7, No. 1, ISSN: 1858-2680.
- Nuryadi, N. (2018). *Rancang Bangun Aplikasi Website E-Learning pada SMK Respati 1 Jakarta. Jurnal Teknik Komputer*, Vol. 4, No. 1, p-ISSN: 2442-2436, e-ISSN: 2550-0120.
- Prasetya, D. D. (2013). *Membuat Aplikasi Smartphone Multiplatform*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Prawiradilaga, D. S., Ariani, D., & Handoko, H. (2013). *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning* (edisi pertama). Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.

Rusli, M., Hermawan, D., & Supuwiningsih, N. N. (2017). *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.

Satrianawati. (2018). *Pengembangan Bukumedia Pembeajaran Berbasis Produk Menggunakan Pendekatan Kontekstual Sebagai Sumber Belajar*. Journal Indragiri, Vol. 1, No. 4, e-ISSN: 2549-0478.

Setiawan, D., Lestari, S., Putra, D. S., & Azmi, M. (2018). *Pemanfaatan Media Sosial untuk Membangun Sistem E-Learning di SMKN 1 Gunung Talang*. INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi, Vol. 18, No. 1, e-ISSN: 2549-9815, p-ISSN: 1411-3414. <https://doi.org/10.24036/invotek.v18i1.177>

Sholikhin, A., & Riasti, B. K. (2013). *Pembangunan Sistem Informasi Inventarisasi Sekolah Pada Dinas Pendidikan Kabupaten Rembang Berbasis Web*. Indonesian Jurnal on Networking and Security (IJNS), Vol. 2, No. 2, ISSN: 2302-5700.

Simarmata, J. (2010). *Rekayasa Web*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.

Sofica, V., Agista, S. T., Ningsih, R., & Septiani, M. (2019). *Aplikasi Pendaftaran Pasien Rawat Jalan Online pada Klinik Mulya Medika menggunakan Waterfall*. Bianglala Informatika, Vol. 7, No. 1, e-ISSN: 2338-9761, p-ISSN: 2338-8145.

Tolle, H., Pinandito, A., Kharisma, A. P., & Dewi, R. K. (2017). *Pengembangan Aplikasi Perangkat Bergerak (Konsep dan Implementasi)*. Malang: Universitas of Brawijaya Press (UB Press).

Triandini, E., & Suardika, I. G. (2012). *Step by Step Desain Proyek Menggunakan UML*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.

Utami, I. S. (2016). *Implementasi E-Learning Menggunakan CMS Moodle Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa*. Jurnal Komputer Terapan, Vol. 2, No. 2.