

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Antonio, C. D., & Suryaningsi, S. (2022). *Analisis Tindakan Pelanggaran Hak Asasi Manusia yang Dialami Anak-Anak di Bawah Umur di Indonesia. Nomos: Jurnal Penelitian Ilmu Hukum*, 1 (7 SE-Articles), 279–286.
- [2] Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566.
- [3] Dini, J. P. A. U. (2022). Pengembangan Media Busy Book dalam Pembelajaran Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 719-727.
- [4] Ridwan, T., Hidayat, E., & Abidin, Z. (2020). Edugames N-Ram Untuk Pembelajaran Geometri Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 89-94.
- [5] Cahya, F., Wati, T., & Krisnanik, E. (2021). Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Akademik Pada Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Website. *Journal of Applied Computer Science and Technology*, 2(1), 49-58.
- [6] Nurjaman, I., Utomo, F. S., & Hermanto, N. (2024). Penerapan REST API Laravel sebagai Fondasi Back-end Aplikasi G-MOOC 4D. *Journal of Informatics and Interactive Technology*, 1(1), 9-18.
- [7] Mubariz, A., Nur, D., Tungadi, E., & Utomo, M. N. Y. (2020, October). Perancangan Back-End Server Menggunakan Arsitektur Rest dan Platform Node. JS (Studi Kasus: Sistem Pendaftaran Ujian Masuk Politeknik Negeri Ujung Pandang). In *Seminar Nasional Teknik Elektro Dan Informatika (SNTEI)* (pp. 72-77).
- [8] Salim, A., & Ishaq, C. (2020). Pembuatan Backend Aplikasi Pemandu Pariwisata Menggunakan Framework Laravel Untuk Obyek Wisata Di Provinsi Jawa Barat. *J. Teknol. Inf. Dan Komun*, 7(2), 140-146.
- [9] Andriyan, W., Septiawan, S. S., & Aulya, A. (2020). Perancangan Website sebagai Media Informasi dan Peningkatan Citra Pada SMK Dewi Sartika Tangerang. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 6(2), 79-88.
- [10] Agung, F. N., Junaedi, I., & Yulianto, A. B. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Customer Dengan Platform Web. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 2(4), 320-325.
- [11] Salim, A., & Ishaq, C. (2020). Pembuatan Backend Aplikasi Pemandu Pariwisata Menggunakan Framework Laravel Untuk Obyek Wisata Di Provinsi Jawa Barat. *J. Teknol. Inf. Dan Komun*, 7(2), 140-146.
- [12] Alip, A., Kosasi, S., Yuliani, I. D. A. E., Syarifudin, G., & David, D. (2021). Implementasi Arsitektur Model View Controller Pada Website Toko Online. *Jurnal Bumigora Information Technology (BITE)*, 3(2), 135-150.
- [13] Wiputra, M. M., & Shandi, Y. J. (2021). Perancangan Sistem Rekomendasi Menggunakan Metode Collaborative Filtering dengan Studi Kasus Perancangan Website Rekomendasi Film. *Media Informatika*, 20(1), 1-18.

- [14] Fitriani, Y. (2021). Pemanfaatan media sosial sebagai media penyajian konten edukasi atau pembelajaran digital. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 5(4), 1006-1013.
- [15] Siregar, F. A., & Nasution, M. I. P. (2023). Perancangan Database pada Toko Buku Online. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 1(4).
- [16] Julianti, M. R., Dzulhaq, M. I., & Subroto, A. (2019). Sistem Informasi Pendataan Alat Tulis Kantor Berbasis Web pada PT Astari Niagara Internasional. *Jurnal Sisfotek Global*, 9(2).
- [17] Muri, M. F. A., Utomo, H. S., & Sayyidati, R. (2019). Search Engine Get Application Programming Interface. *Jurnal Sains dan Informatika*, 5(2), 88-97.
- [18] Amin, R. (2020). *Implementasi Restfull Api Menggunakan Arsitektur Microservice Untuk Manajemen Tugas Kuliah (Studi Kasus: Mahasiswa STMIK AKAKOM)* (Doctoral dissertation, STMIK AKAKOM Yogyakarta).
- [19] Khairi, A. S. (2024). Implementasi Role Based Access Control dalam Pengelolaan Hak Akses Koperasi Berbasis Mobile. *Jurnal Teknik Informatika Unika ST. Thomas (JTIUST)*, 9(1).
- [20] Haloho, G. H., Manurung, S., & Saragih, N. F. (2022). Penerapan Metode Perbandingan Eksponensial (MPE) Dalam Menentukan Topik Skripsi, Dosen Pembimbing Beserta Dosen Pembimbing Studi Kasus Fakultas Ilmu Komputer Universitas Methodist Indonesia. *Journal of Information and Technology*, 2(2), 36-40.
- [21] Musthofa, N., & Adiguna, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi E-Commerce Spare-Part Komputer Berbasis Web Menggunakan CodeIgniter Pada Dhamar Putra Computer Kota Tangerang. *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer Dan Sains*, 1(03), 199-207.
- [22] Astuti, H. D., Meilina, P., Amri, N., & Hasbi, M. (2022). Aplikasi Pengelompokan Abstrak Skripsi Teknik Informatika. *Prosiding Semnastek*.
- [23] Hamdani, F. (2020). Perancangan Arsitektur Sistem Informasi Tugas Akhir dan Skripsi Berbasis Website di Universitas Ma'soem. *INTERNAL (Information System Journal)*, 3(2), 54-65.
- [24] Putra, R. A. (2024). *PERANCANGAN APLIKASI LAYANAN PENGADUAN CUSTOMER BERBASIS WEB MENGGUNAKAN REACT JS: STUDI KASUS PADA PT INOVATI F 78* (Doctoral dissertation, Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri).
- [25] Saiholau, M. N. (2024). Rancang Bangun Backend Website Pemungutan Suara Dengan Menggunakan Framework Express. Js. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 12(2).
- [26] Mas'ud, F., & Nuryuliani, N. (2024). PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA ASING YANG INTERAKTIF MENGGUNAKAN METODE MERN. *Jurnal Ilmiah Teknik*, 3(1), 96-104.

- [27] Nopriyansah, M., Sakethi, D., & Kurniawan, D. (2021). PENGEMBANGAN APPLICATION SERVICE DATA MAHASISWA PADA WEBSITE JURUSAN ILMU KOMPUTER. *Jurnal Pepadun*, 2(1), 81-89.
- [28] Ramdhan, N. A., & Nufriana, D. A. (2019). Rancang Bangun Dan Implementasi Sistem Informasi Skripsi Online Berbasis WEB. *Jurnal Ilmiah Intech*, 1(02), 1-12.
- [29] Hilmi, F., Fauzi, R., & Alam, E. N. (2024). PENERAPAN TEST DRIVEN DEVELOPMENT DALAM PENGEMBANGAN BACKEND UNTUK KEBUTUHAN DATA PADA APLIKASI PEER-TO-PEER LENDING SYARIAH. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 9(2), 568-577.
- [30] Rizkha, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2022). Perancangan board game pengenalan gizi seimbang sebagai media edukasi anak usia 9-12 tahun. *BARIK*, 4(1), 175-189.
- [31] Zantohar, M. R. V., Sunardi, D., Witriyono, H., & Muntahanah, M. (2024). Penerapan Sistem Pendukung Keputusan Berbasis Web Untuk Perencanaan Aktivitas Edukasi Dan Hiburan Di Panti Asuhan Menggunakan Metode Fuzzy AHP. *JURNAL MEDIA INFOTAMA*, 20(1), 295-303.
- [32] Tjahyanti, L. P. A. S., & Setiawan, G. D. (2019). PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ISYARAT MERANGKAI KALIMAT PENYANDANG DISABILITAS ANAK TUNARUNGU WICARA BERBASIS WEB. *Daiwi Widya*, 6(3), 44-57.
- [33] Maulana, D. A., & Rosyidah, U. A. (2023). Analisis dan Pengembangan Game Edukasi “Earth Defender” dengan Metode Agile Berbasis Android. *Explore IT: Jurnal Keilmuan dan Aplikasi Teknik Informatika*, 15(2), 52-63.