

Daftar Pustaka

- [1] Putra, D. Pramudia, S. Milwandhari dan M. I. Choldun, "SISTEM INFORMASI E-RECRUITMENT," *MODUL: VALIDASI DATA RENCANA LOWONGAN DAN PENDAFTARAN (STUDI Kasus: PT. Industri Telekomunikasi Indonesia)*, pp. 13-18, 2019.
- [2] I. Pratiwi Ayu, "TINJAUAN PROSES REKRUTMEN KARYAWAN BAGIAN MARKETING (STUDI KASUS PADA AJB BUMIPUTERA 1912 KANTOR CABANG CINDE PAELMBANG)," *Diss. Politeknik Negeri Sriwijaya*, 2015.
- [3] H. A. Limbong, "Aplikasi Rekrutmen Berbasis Web Dengan Metode Prototyping Menggunakan Framework Yii 2," *Diss. Prodi Teknik Informatika*, 2021.
- [4] T. S. Marvy, "LKP: Rancang Bangun Aplikasi Rekrutmen Karyawan Baru pada PT. Masmedia Buana Pustaka Berbasis Website," *Diss. Universitas Dinamika*, 2020.
- [5] J. Rusjiana, "Pengaruh Sistem Informasi SDM Terhadap Kinerja Karyawan Di PT. Rabbani Bandung," *Jurnal Computech & Bisnis 10.1*, pp. 21-29, 2016.
- [6] S. e. a. Fauzia, "Perancangan prototype tampilan antarmuka pengguna aplikasi web kamardagang," *com dengan teknik flat design pada PT. Selaras Utama Internasional.* " *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 9.2, 2016.
- [7] N. Nuryadi, "Rancang Bangun Aplikasi Website E-Learning Pada SMK Respati 1 Jakarta," *Jurnal Teknik Komputer 4.1*, pp. 162-167, 2018.
- [8] A. Alamsyah, "Pengantar javascript," *Ilmu Komput 40*, 2003.
- [9] R. M. Agung dan G. A. R. Sandhika, "Rancangan Arsitektur Aplikasi Pengumpulan Tugas dengan Push Notification Real-Time Menggunakan Node. Js," *Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF)*, vol. 1, p. 1, 2005.
- [10] H. T. Lay, "DEVELOPING A WEB APPLICATION WITH REACTJS," 2019.
- [11] M. Huda, *Teknologi Komputer: Pemanfaatan teknologi komputer untuk mempermudah penyelesaian tugas dan pekerjaan yang dihadapi*, 2019.
- [12] M. F. N. Abdillah, "PENGEMBANGAN APLIKASI PSPM BERBASIS ANDROID BERBANTUAN ANDROID STUDIO DAN VISUAL CODE STUDIO DALAM MENUNJANG SISTEM INFORMASI JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA," *Diss. UIN Raden Intan Lampung*, 2021.
- [13] A. D. Kusuma, "Dicoding," Blog. [Online]. Available: <https://www.dicoding.com/blog/perbedaan-git-dan-github/>. [Diakses 13 February 2022].
- [14] D. Mahdiana, "Analisa dan rancangan sistem informasi pengadaan barang dengan metodologi berorientasi obyek: studi kasus PT. Liga Indonesia.," *Telematika MKOM 3.2*, pp. 36-43, 2016.
- [15] I. Solikin, "Implementasi E-Modul pada Program Studi Manajemen Informatika Universitas Bina Darma Berbasis Web Mobile," *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi) 2.2*, pp. 492-497, 2018.
- [16] E. SAPUTRA dan M. Ropianto , "APLIKASI PEMBAYARAN SPP," *academia.edu*.
- [17] T. A. Kurniawan, "Pemodelan use case (UML): evaluasi terhadap beberapa kesalahan dalam praktik," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput 5.1*, p. 77, 2018.
- [18] I. M. M. Ropianto, "INDRA Entity Relationship Diagram & Praktik DBMS," 2020.
- [19] P. R. e. a. Togatorop, "PEMBANGKIT ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM DARI SPESIFIKASI KEBUTUHAN MENGGUNAKAN NATURAL LANGUAGE PROCESSING UNTUK BAHASA INDONESIA," *Jurnal Komputer dan Informatika 9.2*, pp. 196-206, 2021.
- [20] A. D. Kusuma, "Blog," Dicoding Intern, [Online]. Available: <https://www.dicoding.com/blog/perbedaan-git-dan-github/>. [Diakses 16 February 2022].