

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdhul, Y. (2021, August 23). *Penerbit Buku Dee Publish*. Retrieved from Himpunan Mahasiswa : Pengertian dan Visi Misi: <https://penerbitbukudeepublish.com/himpunan-mahasiswa/>
- Arie, S. (2020, Juni 29). *Ayongoding.com*. Retrieved from Ayongoding.com: <https://www.ayongoding.com/penerapan-hmvc-pada-codeigniter/>
- Azis, S. (2013). *Gampang dan Gratis Membuat Website: Web Personal, Organisasi dan Komersil*. Jakarta: Lembar Langit Indonesia.
- Donda, T. B., Montolalu C., E. J., & Rindengan, A. J. (2018). Prediksi Jumlah Produksi Mebel Pada CV. Sinar Sukses Manado Menggunakan Fuzzy Inference System. *Jurnal Matematika dan Aplikasi deCartesiaN*, 29-34.
- Havid, W. (2018). PENERAPAN METODE FUZZY LOGIC TSUKAMOTO UNTUK PENENTUAN SISWA BERPRESTASI PADA SMAN 1 SANGATTA SELATAN. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 283-289.
- Kusumadewi, S. P. (2004). Aplikasi Logika Fuzzy untuk Pendukung Keputusan. *YOGYAKARTA: Graha Ilmu*, 6.
- Maryaningsih, Siswanto, & Mesterjon. (2013). METODE LOGIKA FUZZY TSUKAMOTO DALAM SISTEM PENGAMBILAN KEPUTUSAN PENERIMAAN BEASISWA. *Jurnal Media Infotama*, 140-165.
- Murti, T., Abdillah, L., & Sobri, M. (2015). SISTEM PENUNJANG KEPUTUSAN KELAYAKAN PEMBERIAN PINJAMAN DENGAN METODE FUZZY TSUKAMOTO. *Seminar Nasional Inovasi dan Tren (SNIT)*, 252-256.
- Ragestu, F., & Sibarani, A. (2020). Penerapan Metode Fuzzy Tsukamoto Dalam Pemilihan Siswa Teladan di Sekolah. *TEKNIKA*, 9 - 15.
- Rizaldi, & Yuma, F. (2018). ANALISIS PEMILIHAN KARYAWAN TELADAN MENGGUNAKAN METODE FUZZY TSUKAMOTO PADA PT. HARIAN HALUAN SUMBAR MANDIRI. *Seminar Nasional Royal (SENAR)*, 321-326.
- Safira, A. P. (2021, June 30). *Golden Fast*. Retrieved from Golden Fast: <https://www.goldenfast.net/blog/codeigniter-adalah/>

- Salman, A. G. (2012, March 02). *Binus*. Retrieved from Binus: <https://socs.binus.ac.id/2012/03/02/pemodelan-dasar-sistem-fuzzy/>
- Satria, F., & Sibarani, A. (2020). Penerapan Metode Fuzzy Tsukamoto untuk Pemilihan Karyawan Terbaik Berbasis Java Desktop. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Digital Zone*, 130-143.
- Setianto, Y., Widada, B., & Utami, Y. R. (2017). SISTEM PAKAR UNTUK MEGETAHUI HAMA WERENG PADA TANAMAN PADI BESERTA SOLUSI DENGAN MENGGUNAKAN LOGIKA FUZZY TSUKAMOTO. *Jurnal TIKomSiN*, 56 - 64.
- Setiawan, A. A., Lumenta, A. S., & Sompie, S. R. (2019). RANCANG BANGUN APLIKASI UNSRAT E-CATALOG. *Jurnal Teknik Informatika*, 1 - 9.
- Sholihin, M., N, F., & Khamiliyah, N. (2013). Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Warga Penerima. *Jurnal Teknik*, 501-506.
- Tasari, G. (2021, April 25). *Gamelab*. Retrieved from Gamelab Indonesia: <https://www.gamelab.id/news/468-mengena-visual-studio-code>
- TEKNIK INFORMATIKA (S-1) FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI. (2019). *BUKU PEDOMAN PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA (S-1) TAHUN AKADEMIK 2019/2020*. Malang: Institut Teknologi Nasional Malang.
- Yulmaini. (2015). PENGGUNAAN METODE FUZZY INFERENCE SYSTEM (FIS) MAMDANI DALAM PEMILIHAN PEMINATAN MAHASISWA UNTUK TUGAS AKHIR. *Jurnal Informatika*, 10 - 23.