

## DAFTAR PUSTAKA

- Adani, M. R. (2020, August 15). *Apa itu MySQL: Pengertian, Fungsi, Kelebihan dan Kekurangan*. <https://www.sekawanmedia.co.id/pengertian-mysql/>
- Afrizal Subhan, A. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Dasar Pemrograman Berbasis Mobile Phone. *Jurnal Teknik Informatika Politeknik Sekayu (TIPS)*, 6(1), 4–19.
- Awwaabiin, S. (2020, November 2). *√ Apa itu PHP? Pengertian, Fungsi dan Sintaks Dasarnya!* <https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-php/>
- Betha, S. (2018). *Mengenal Apa itu Framework CodeIgniter*.
- GAIKWAD, S. S., & ADKAR, P. (2019). A Review Paper on Bootstrap Framework. *Ire*, 2(10).
- HUZAENI, H., MAHDI, M., & ISMANIAR, I. (2019). *Pelatihan Web Design Bagi Siswa SMK Negeri 5 Kecamatan Blang Mangat Kota Lhokseumawe*.
- Muhardian, A. (2018, September 15). *Belajar Pemrograman Python: Pengenalan Dasar Python dan Persiapan Awal*. <https://www.petanikode.com/python-linux/>
- Nugroho, N. B., & Anwar, B. (2008). Desain web menggunakan html dan javascript. *Jurnal SAINTIKOM*, 4(1), 96–110.  
<https://lppm.trigunadharma.ac.id/public/fileJurnal/DBEF1-OK-Jurnal10-Cahyo-BY-DesainWeb1.pdf>

- Om.makplus, & Miarso. (2004). *Definisi atau Pengertian Media Pembelajaran Menurut Ahli - Definisi dan Pengertian Menurut Ahli*. <http://www.definisi-pengertian.com/2015/10/definisi-pengertian-media-pembelajaran-ahli.html>
- Otto, M. (2021). *Bootstrap (kerangka kerja) - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*. [https://id.wikipedia.org/wiki/Bootstrap\\_\(kerangka\\_kerja\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Bootstrap_(kerangka_kerja))
- Perdana, A. (2021). *Pentingnya Python: Ketahui Beragam Kegunaannya di Sini*. <https://glints.com/id/lowongan/pentingnya-python/#.YM3taugzbDd>
- Prasetyo, E. (2008). *Pemrograman Web PHP & MySQL untuk Sistem Informasi Perpustakaan Yogyakarta*. Graha Ilmu.
- Rahman, F., & Ratna, S. (2018). PERANCANGAN E-LEARNING BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 9(2). <https://doi.org/10.31602/tji.v9i2.1370>
- Ramadhani, A., Yusman, H. Q., Putra, I. V., & Asrowardi, I. (2019). Aplikasi Online Course “ Waroeng Inggris ” Berbasis Web dengan Menggunakan Framework Codeigniter. *KARYA ILMIAH MAHASISWA [MANAJEMEN INFORMATIKA]*.
- Sari, H. V., & Suswanto, H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Program Keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(7), 1008–1016. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9734/4593>

- Sophaan, M. K., & Kurniawati, A. (2018). Perancangan Aplikasi LEARNING BY DOING INTERAKTIF untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa Pemrograman. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(2).  
<https://doi.org/10.25126/jtiik.201852608>
- Susilo, P. H., & Rohman, M. G. (2019). SISTEM PEMBELAJARAN ONLINE BERBASIS APLIKASI WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER. *Joutica*, 4(2), 281. <https://doi.org/10.30736/jti.v4i2.352>
- Syafitri, Y., Pramudya, Y. D., & Rasid, M. (2021). *PEMANFAATAN FRAMEWORK CODEIGNITER UNTUK MEMBANGUNAPLIKASI DISPLAY PRODUK DI ALFAMART RAJABASA*.  
[https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:ouEVK\\_pKrpsJ:scholar.google.com/+kelebihan+codeigniter&hl=id&as\\_sdt=0,5](https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:ouEVK_pKrpsJ:scholar.google.com/+kelebihan+codeigniter&hl=id&as_sdt=0,5)
- Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wardani, R., Laksana, N. Y., & Sutedja, I. B. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wayang Berbasis Web Untuk Pendidikan Kejuruan*.  
<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132315977/penelitian/040-Ratna.pdf>
- Waryanto. (2018). Pengertian Website Lengkap dengan Jenis dan Manfaatnya - Niagahoster. *Niagahostinger*, 1.  
<https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-website/>