

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Gregorius. (2000). *Microsoft Frontpage 2000 Webbot*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Amalia, Dina. 2018. *Pengertian Website Secara Lengkap*. Diambil dari <https://idwebhost.com/blog/pengertian-website-secara-lengkap/>. Diakses pada tanggal 26 November 2019.
- Awalin, Ahmad Harits Bachtiar. (2019). *Sistem Rekomendasi Peminatan Di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Jakarta*. Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer UNJ.
- Firmansyah, Erwin. (2019). *Visualisasi Data Nilai Siswa Berbasis Website SMK Negeri 4 Jakarta*. Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer UNJ.
- Hidayat, Faizal Maulana, Haeruddin, & Ummul Hairah. (2017). *Sistem Informasi Repository Skripsi Pada Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Universitas Mulawarman*. e-Journal System Universitas Mulawarman, Vol. 2 No. 1.
- Kemdiknas. (2008). *Standar Pengembangan Kelompok Kerja Guru (KKG) Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP)*. Jakarta: Dirjen PMPTK.
- Permadi, Krisna. (2015). *Pengembangan Sistem Repositori Multimedia Pembelajaran Berbasis Web Untuk Sekolah Menengah Kejuruan*. Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer UNJ.
- Pressman, Ph.D. Roger S. (2010). *Pendekatan Praktisi Rekayasa Perangkat Lunak. Edisi 7*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Queen Mary University of London. *What is a repository?*. Diambil dari <https://www.library.qmul.ac.uk/research/open-access/what-is-a-repository/>. Diakses pada tanggal 6 November 2019.
- Romney, Marshall B., dan Paul John Steinbart. (2015). *Sistem Informasi Akuntansi, Edisi 13*. Jakarta: Salemba Empat.
- Rosa dan Salahuddin M, (2011). *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: Modula.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Saputri, Pebrida, Zainal, A., & Yulianto. (2016). *Rancang Bangun Web Repositori Skripsi Mahasiswa Berbasis OAI-PMH 2.0 Menggunakan Google App Engine (Studi Kasus : Program Studi Ilmu Komputer Universitas Mulawarman)*. Jurnal Universitas Mulawarman, Vol. 11 No. 1.

Schwaber, Ken, & Jeff Sutherland. (2017). *Panduan Definitif untuk Scum: Aturan Main, Edisi November 2017*. Amerika: ScrumGuide.org.

Watkins, John & Mills, Simon. (2011). *Testing IT An Off-the-Shelf Software Testing Process Second Edition*. Cambridge University Press.

Willinsky, John. (2006). *The Access Principle: The Case for Open Access to Research and Scholarship*. Cambridge: MIT Press.

Zuhdan Kun Prasetyo, dkk. (2013). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sains Terpadu Untuk Meningkatkan Kognitif, Keterampilan Proses, Kreativitas serta Menerapkan Konsep Ilmiah Peserta Didik SMP*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) UNY.

