

DAFTAR PUSTAKA

- Lubis, Baktiar.(2022) Perancangan Aplikasi Latihan Pemahaman Materi Bahasa Baku dan Non Baku Menggunakan Metode Scoring System Berbasis Android, no 4, vol 1.
- Anamisa, Devie Rosa.(2015) Penerapan Metode Scoring System Untuk Penilaian Latihan Pemahaman Materi Ibadah Sholat Fardhu Dan Sunnah, Univ. Trunojoyo, Madura.
- Azharuddin, Muhammad.(2021) Penerapan Scoring System Dalam Penilaian Latihan Pemahaman Materi Toefl, no 8, vol 1.
- Waisen, Hendra.(2019) Perancangan Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Perguruan Tinggi Menggunakan Metode Scoring System, no 1, vol 7.
- Hermayanti, Pungky., Purba, Arif Budimansyah., dan Lenggana, Ujang Tresna. (2017) Implementasi Metode Scoring System Sebagai Paramater dalam Memahami Kajian Ilmu Tasawuf Berbasis Android, no 2, volume 2.
- Sihotang, Dony M.(2016) Metode Skoring dan Metode Fuzzy dalam Penentuan Zona Resiko Malaria di Pulau Flores, no 4, vol 5.
- Carlos, Yulien., Sutanto, Teguh., Soebijono, Tony. (2013) Sistem Informasi Penilaian Kinerja Sopir Taksi Menggunakan Metode Scoring System Pada PT Merpati Wahana Taksi, no 2, vol 2.

- Cahyadi, Redi., Yulianeu, Aneu. (2018) Sistem Pengambilan Keputusan
Pencairan Kredit Dengan Metode Scoring System Pada Koperasi Mukti
Resik Kota Tasikmalaya, no 1, vol 1.
- Pulungan, Irfan Rizky. (2017) Sistem Pendukung Keputusan Untuk Pemberian
Kredit Konsumen Kendaraan Bermotor Menggunakan Metode Scoring
System Pada Pt. Adira Finance, no 1, vol 12.
- Karpen., Siregar, Anwar., Susandri. (2021) Perancangan Sistem Indeks Kepuasan
Pelanggan Pemakaian Lapangan Futsal Menggunakan Metode Scoring
System, no 1, vol 7.
- Septiyandi, Mohammad Ary.(2020) Penerapan Metode Decision Tree Pada Game
Edukasi Sejarah “Pertempuran 5 Hari Di Semarang ” Berbasis Visual
Novel, *Skripsi*, Fakultas Teknologi Informasi, Univ. Stikubank, Semarang.
- Ramadhanu, Satria.(2019) Rancang Bangun Game Edukasi Membasmi Laba –
Laba Berbasis Android, *Skripsi*, Fakultas Teknologi Informasi, Univ.
Stikubank, Semarang.
- Saefuddin, Romi.(2019) Rancang Bangun Adventure Legenda Gatotkaca dengan
Metode Collision Detection, Fakultas Teknologi Informasi, Univ.
Stikubank Semarang.
- Widiastuti, Nelly Indriani., dan Setiawan, Irwan.(2012) Membangun Game
Edukasi Sejarah Walisongo, no 2, vol 1.