



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisya. (2013). APLIKASI SISTEM DATABASE RUMAH SAKIT TERPUSAT PADA RUMAH SAKIT UMUM (RSU) 'AISYIYAH PADANG DENGAN MENERAPKAN OPEN SOURCE (PHP – MYSQL). *Jurnal Momentum*.
- Direktorat Jenderal Pajak. (n.d.). Retrieved September 21, 2018, from Direktorat Jenderal Pajak: <http://www.pajak.go.id>
- Firman, A., Wowor, H. F., & Najoran, X. (2016). Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web.
- Fitrianur, I. (2016). ANALISIS EFEK PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL LINE MESSENGER PADA REMAJA DI SMK NEGERI 1 SAMARINDA. *eJournal Ilmu Komunikasi*.
- Irianto, B. R., Yusanto, F., & Satria Putri, B. P. (2015). PENGARUH PENGGUNAAN INSTANT MESSAGING LINE TERHADAP EFEKTIFITAS KOMUNIKASI INTERPERSONAL. *e-Proceeding of Management*.
- Julianto, P. A. (2017, Juli 19). *About us: Kompas.com*. Retrieved September 20, 2018, from Kompas.com: <https://ekonomi.kompas.com>
- Pressman, R. S. (2010). *Software Engineering: A Practioner's Approach Seventh Edition*. New York: McGraw Hill.
- Sepri, D. (2014). CHATBOT INFORMASI UIN SUSKA RIAU BAGI CALON MAHASISWA MENGGUNAKAN METODE CASE BASE REASONING.
- Shelly, G. B., & Rosenblatt, H. J. (2012). *Systems Analysis and Design, Ninth Edition*.
- Silalahi, M., & Wahyudi, D. (2018). PERBANDINGAN PERFORMANSI DATABASE MONGODB DAN MYSQL DALAM APLIKASI FILE MULTIMEDIA BERBASIS WEB. *CBIS JOURNAL*.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sukamto, R. A., & Shalahuddin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.

Suryani, D., & Amalia, E. L. (2017). Aplikasi Chatbot Objek Wisata Jawa Timur Berbasis AIML. *SMARTICS Journal*.

Syafitri, Y. (2016). PEMODELAN PERANGKAT LUNAK BERBASIS UML UNTUK PENGEMBANGAN SISTEM PEMASARAN AKBAR ENTERTAINMENT NATAR LAMPUNG SELATAN. *Jurnal Cendikia*.

Whitten, L. J., & Bentley, L. D. (2007). *System Analysis & Design Methods 7th edition*.

A large, light blue watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMN) is centered on the page. It features a stylized 'U' and 'M' inside a circle, with the letters 'U', 'M', and 'N' arranged vertically within the circle.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA