

DAFTAR PUSTAKA

- Kusuma, A. P., Puspitasari, W. D. and Gustiyoto, T. (2018) 'Sistem Pendukung Keputusan Dalam Menentukan Jumlah Produksi Seragam Menggunakan Metode Fuzzy Tsukamoto', *Antivirus : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 12(1), pp. 1–14. doi: 10.35457/antivirus.v12i1.431.
- Meilina, P., Rosanti, N. and Astryani, N. (2017) 'Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Jumlah Produksi Barang Dengan Metode Fuzzy Tsukamoto Berbasis Android', *Jurnal Seminar Nasional Sains dan Teknologi*, (November), pp. 1–11. Available at: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek/article/view/2073>.
- Novita, N. (2016) 'Metode Fuzzy Tsukamoto Untuk Menentukan Beasiswa', *Jurnal & Penelitian Teknik Informatika Volume 1 Nomor 1, Oktober 2016*, 1, pp. 51–54. doi: 2541-2019.
- Prayogi, A., Santoso, E. and Sutrisno (2018) 'Sistem Pendukung Keputusan Untuk Penentuan Jumlah Produksi Nanas Menggunakan Metode Fuzzy Tsukamoto (Studi kasus PT.Great Giant Pineapple)', *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(6), pp. 2032–2037.
- Shoniya, A. and Jazuli, A. (2019) 'Penentuan Jumlah Produksi Pakaian Dengan Metode Fuzzy Tsukamoto Studi Kasus Konveksi Nisa', *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 4(1), p. 54. doi: 10.29100/jupi.v4i1.1068.
- Taufiq, R. (2019) 'Rancang Bangun Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Jumlah Produksi Menggunakan Metode Fuzzy Tsukamoto', *Jurnal Teknik*, 8(1), pp. 6–10. doi: 10.31000/jt.v8i1.1589.
- Arikunto, Suharsimi, 2002, *Metodologi Penelitian*. Rhineka Cipta, Jakarta
- Ladjamudin, bin Al-bahra, 2005, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Graha Ilmu, Yogyakarta
- Supriyanto, Aji, 2005. *Pengantar Teknologi Informasi*. Salemba Infotek. Jakarta.
- Supriyanto, Aji, 2007. *Web dengan HTML dan XML*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Rosyadah, A (2022) 'Perubahan Level Pada Game Wisata Berdasarkan Perhitungan Skor Menggunakan Fuzzy Tsukamoto'
- Nugroho, Bunafit, 2005. *Database Relasional dengan MySQL*. Andi. Yogyakarta.
- Madcoms, 2008. *PHP dan MySQL untuk Pemula*. Andi. Yogyakarta.
- Desrizal. *Panduan Lengkap PHP Ajax JQuery*. Coding Wear.
- Ariona, Rian, 2013. *Tutorial fundamental dalam mempelajari HTML & CSS*. Ariona.net.
- Lusmiawati, M., Fatkhiyah., And Hamzah, A (2021) 'Penentuan Objek Wisata Kota Bandung Menggunakan Metode Fuzzy Tsukamoto', *Jurnal SCRIPT* Vol. 9 No. 2 ISSN: 2338-6313.
- Yudistira, A And Susanto N (2012) 'Rancang Sistem Penilaian Keselamatan Pengunjung Tempat Wisata', *Jurnal WIDYA* Volume 29, No. 320.