

DAFTAR PUSTAKA

Fahrezi D,Khasanah FN. 2019. Pengujian black box dan kuesioner pada game the animal. Jurnal Mahasiswa Bina Insani.

Febriyanti ni Made Dwi,Sudana Oka Kompiang,Piarsa Nyoman. 2021. Implementasi black box testing pada sistem informasi manajemen dosen. Bukit Jimbaran, Jurnal Ilmiah teknologi dan komputer Vol. 02, No. 3.

Jaya Tri Sandika,2018. Pengujian aplikasi dengan metode blackbox testing boundary value analysis. Bandar Lampung,jurnal informatika ; jurnal pengembangan IT vol. 003 No. 002

Saputro RD,Kasih Patmi,Rochana Siti, 2022. Pengujian black box dan kuesioner pada game gems adventure,Kediri,UN PGRI.

Struktur organisasi jurusan Teknologi Informasi,
https://www.google.com/search?q=STRUKTUR+ORGANISASI+JTI&rlz=1C1CHBF_enID1031ID1031&oq=strukt&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUqCAgAEUUYJxg7MggIABBFGCcYOzIGCAEQRRhAMgYIAhBFGDkyCggDEAA YsQMYgAQyDQgEEAAYsQMYgAQYigUyCggFEAAYsQMYgAQyCggGEAAYsQMYgAQyBwgHEAAYgASoAgiwAgE&sourceid=chrome&ie=UTF-8#vhid=25pooxOolqo3HM&vssid=1