

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Y. F., & Yulfitri, A. (2020). PENGUJIAN SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING STUDI KASUS E-WISUDAWAN DI INSTITUT SAINS DAN TEKNOLOGI AL-KAMAL. In *Jurnal Ilmu Komputer* (Vol. 5).
- Adlan Al Hawari Nasution, M., & Suryana, E. (2023). RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA APLIKASI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID. In *Sawah Lebar Kota Bengkulu* (Vol. 19, Issue 2).
- Agus Muhyidin, M., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). *PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA* (Vol. 10, Issue 2). <https://my.cic.ac.id/>.
- Agustina, L., & Rusmana, I. M. (2019). *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika* (Issue 1).
- Anggreani, S., William, J., Ps, I. V, Estate, M., Percut, K., Tuan, S., & Serdang, K. D. (2024). Pengantar dan Pengenalan Konsep Dasar Algoritma Pemrograman. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1, 282–294. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v2i1.599>
- Borman, R. I., Priandika, A. T., & Edison, A. R. (2020). Implementasi Metode Pengembangan Sistem Extreme Programming (XP) pada Aplikasi Investasi Peternakan. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (Justin)*, 8(3), 272. <https://doi.org/10.26418/justin.v8i3.40273>
- Carolina, I., & Rusman, A. (2019). Universitas Bina Sarana Informatika. *Jl. Kamal Raya*, 4(2).
- Christian, L., & Meutia Azzahra, D. (2011). SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PEMBELIAN MATERIAL PADA PERUSAHAAN KONTRAKTOR. In *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi*.
- Dika Pratama, S., & Noviansyah Dadaprawira, M. (2023). Pengujian Black Box Testing Pada Aplikasi Edu Digital Berbasis Website Menggunakan Metode Equivalence Dan Boundary Value. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer TGD*, 6(2), 560–569. <https://ojs.trigunadharma.ac.id/index.php/jsk/index>
- Dorkas Septiana, T., & Maulany, R. (n.d.). *PENGEMBANGAN MANAJEMEN DATA DAN INFORMASI MENGGUNAKAN ANALISIS SOFT SYSTEM METHODOLOGY DI UNIVERSITAS ADVENT INDONESIA*.
- Dwi Ariyani, A. (2021). *Pemanfaatan Media Kuis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 13 Yogyakarta*.

Dwi Marta, A., Kurniawan, B., Pujiyanto, D., Jenderal Ahmad Yani No, J., Baru, T., Baturaja Timur, K., & Ogan Komerling Ulu, K. (n.d.). *MEMBUAT APLIKASI COMPANY PROFILE UNTUK SMP IT TUNAS CENDIKIA BATURAJA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ANDROID STUDIO* (Vol. 07, Issue 1). Desember.

figma. (n.d.).

Firnando, J., Franko, B., Pratama Tanzil, S., Wilyanto, N., Christianto Tan, H., & Hartati Kom, E. M. (n.d.). *Pembuatan Website Menggunakan Visual Studio Code di SMA Xaverius 3 Palembang* (Vol. 3, Issue 1).

Gunawan, R., Maulana Yusuf, A., Nopitasari, L., Stmik, R. 2 J., Kertabumi, N., 62, K., Kulon, K., Karawang, B., Karawang, K., & Barat, J. (2021). *Rancang Bangun Sistem Presensi Mahasiswa Dengan Menggunakan Qr Code Berbasis Android*. 14(1), 47–58. <http://journal.stekom.ac.id/index.php/elkom>■page47

Herdiana, Y. (2014). *APLIKASI RUMUS MATEMATIKA SMA BERBASIS MOBILE*. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA) Edisi*.

Imrayanti. (n.d.). *PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN KOTAKMATEMATIKA DI TAMAN KANAK-KANAK PADANG*.

Iskandar, K. (2012). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIS PERGURUAN TINGGI MENGGUNAKAN DIAGRAM USE CASE DAN RICH PICTURE* (Vol. 3, Issue 1).

Juansyah, A. (2015). *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA) PEMBANGUNAN APLIKASI CHILD TRACKER BERBASIS ASSISTED-GLOBAL POSITIONING SYSTEM (A-GPS) DENGAN PLATFORM ANDROID*.

Julyananda, M. A., Yulianti, T., & Pasha, D. (2022). *RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN METODE DEMONSTRASI UNTUK KELAS 1 SEKOLAH DASAR*. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(3), 366–375. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>

Juwita Agustiani, U., Informatika dan Komputer JurnalInformatika dan Komputer, J., Asia, M., Sumatera Selatan Jl Jendral Yani Nomor, B. A., Baru, T., Timur, B., & Komerling Ulu Sumatera Selatan, O. (2021). *SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN DI RSIA PRIMA QONITA MENGGUNAKAN PHP MYSQL BERBASIS WEB*. In *JIK* (Vol. 12, Issue 2).

Kahpi, N. A., & Adawiyah, R. (2024). *Aplikasi Monitoring Pelanggaran Tata Tertib Siswa pada SMK Swasta Perguruan Mabar Berbasis Android*. In *Indonesian Research Journal on Education Web Jurnal Indonesian Research Journal on*

Education (Vol. 4).

Keguruan Dan, F. (2019). *PENGARUH METODE FUN LEARNING PADA PEMBELAJARAN GAMOLAN TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SD NEGERI 2 SULUSUBAN LAMPUNG TENGAH (Skripsi) Oleh ILHAM SANJAYA.*

Kemampuan, P., Penjumlahan, B., Alat, M., Montessori Nadila, P., Singodiwongso, S., Vioeza, N., Jatisampurna, S., Bekasi, K., Studi, P., & Negara, K. (n.d.). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III.*

Kurnia Wardhani, Y. (2022). *APLIKASI ABSENSI GURU DAN KARYAWAN BERBASIS WEB PADA MTs NEGERI 1 LUMAJANG.* In *Jurnal Teknik industri, Sistem informasi dan Teknikinformatika* (Vol. 1, Issue 2). https://ejournal.ubibanyuwangi.ac.id/index.php/jurnal_tinsika

Mansoer, Z., & Syaikh STKIP Kusuma Negara, A. (n.d.). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan dengan Bermain Ular Tangga.*

Ma'ruf, J., & Firmansyah, R. (2023). *RANCANG BANGUN GAME EDUKASI KUIS MATEMATIKA UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID* (Issue 1).

Matlubah, H., & Anekawati, A. (2016). *APLIKASI MOBILE LEARNING BERBASIS SMARTPHONE ANDROID SEBAGAI SUMBER BELAJAR MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN IPA UNIVERSITAS WIRARAJA SUMENEP.* In *Jurnal Lentera Sains (Lensa) Jurnal Lensa* (Vol. 6). www.google.com

Ningsih, R., Mustari, D., & Nadeak, T. E. Y. (2023). *Pengenalan Aplikasi Matematika Dasar untuk Siswa Kelas 1 Madrasah Diniyyah Sirojussibyan Berbasis Android.* *Darma Cendekia*, 2(2), 165–170. <https://doi.org/10.60012/dc.v2i2.66>

Nistrina, K., & Sahidah, L. (n.d.). *UNIFIED MODELLING LANGUAGE (UML) UNTUK PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU DI SMK MARGA INSAN KAMIL.*

Operasi, A., Penjumlahan, H., Pengurangan, D., Siswa, U., Dasar, S., Android, B., Kencanawaty, G., Febriyanti, C., & Irawan, A. (n.d.). *Info Artikel Abstrak.*

Pemanfaatan Flowchart untuk Kebutuhan Deskripsi Proses Bisnis. (n.d.).

penjumlahanI. (n.d.).

Performa, A., Android, A., Bahasa, P., Java, P., Kotlin, D., Politeknik, G. M., & Bandung, N. (2018). *Bambang Wisnuadhi Politeknik Negeri Bandung.* <https://www.researchgate.net/publication/329525878>

Pinkan Indriani Daulay, & Yahfizham Yahfizham. (2023). *Penerapan Algoritma*

- Pemrograman dalam Pembelajaran Ilmu Komputer. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 1(6), 91–103. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v1i6.297>
- Rafiqoh, K., Iswari, M., Efrina, E., Arnez, G., Biasa, P. L., & Padang, U. N. (n.d.). *Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Pengurangan melalui Media Counting Box Bruner bagi Anak Disabilitas Intelektual Ringan*.
- Rafli, H., Zen, R., Nuryasin, I., Informatika, P., Malang, U. M., Raya, J., No, T., 246, K., & Lowokwaru, K. M. (2024a). JOISIE licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0) PENERAPAN WHITEBOX TESTING PADA PENGUJIAN SISTEM MENGGUNAKAN TEKNIK BASIS PATH. *Journal Of Information Systems And Informatics Engineering*, 8(1), 101–111. <https://doi.org/10.35145/joisie.v8i1.4229>
- Rafli, H., Zen, R., Nuryasin, I., Informatika, P., Malang, U. M., Raya, J., No, T., 246, K., & Lowokwaru, K. M. (2024b). JOISIE licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0) PENERAPAN WHITEBOX TESTING PADA PENGUJIAN SISTEM MENGGUNAKAN TEKNIK BASIS PATH. *Journal Of Information Systems And Informatics Engineering*, 8(1), 101–111. <https://doi.org/10.35145/joisie.v8i1.4229>
- Rahmat Musfikar, Ichsanul Akbar, Sarini Vita Dewi, & Aulia Syarif Aziz. (2023). E-Module Bahasa Pemrograman Java Berbasis Exe-Learning. *Jurnal PROCESSOR*, 18(1). <https://doi.org/10.33998/processor.2023.18.1.704>
- Ramdany, S. W., Aulia Kaidar, S., Aguchino, B., Amelia, C., Putri, A., & Anggie, R. (n.d.). Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web. In *Journal of Industrial and Engineering System* (Vol. 5, Issue 1).
- rational rose*. (n.d.).
- Rianto, R., Sunaryo, N., & Hadi, A. (2023). Sistem Informasi Manajemen Data Aset Berbasis Web pada SMA Negeri 1 Timpeh Menggunakan PHP dan MySQL. *Jurnal Sains Dan Teknologi Informatika*, 1(1), 12–24.
- rotional*. (n.d.).
- Shodik, F. (2021). Analisis Algoritma Bahasa Pemrograman Java dengan Bahasa Pemrograman Visual Basic Program Aplikasi Perkalian Matriks. In *Journal Of Mathematics UNP* (Vol. 6).
- Sinatria, M. B., Oman Komarudin, & Kamal Prihamdani. (2023). PENERAPAN CLEAN ARCHITECTURE DALAM MEMBANGUN APLIKASI BERBASIS MOBILE DENGAN FRAMEWORK GOOGLE FLUTTER. *INFOTECH Journal*, 9(1), 132–146. <https://doi.org/10.31949/infotech.v9i1.5237>

- Siska Narulita, Ahmad Nugroho, & M. Zakki Abdillah. (2024). Diagram Unified Modelling Language (UML) untuk Perancangan Sistem Informasi Manajemen Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (SIMLITABMAS). *Bridge: Jurnal Publikasi Sistem Informasi Dan Telekomunikasi*, 2(3), 244–256. <https://doi.org/10.62951/bridge.v2i3.174>
- Skrispi, J., Akhir, T., & Oleh, D. (n.d.-a). *LEMBAR PENGESAHAN BIMBINGAN*.
- Skrispi, J., Akhir, T., & Oleh, D. (n.d.-b). *LEMBAR PENGESAHAN BIMBINGAN*.
- Sumiah, A., & Ridwanul Hakim, R. (2020a). IMPLEMENTASI METODE LINEAR CONGRUENTIAL GENERATOR PADA GAME PUZZLE BERBASIS ANDROID. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika*, 5(1). <https://journal.uniku.ac.id/index.php/jejaring>
- Sumiah, A., & Ridwanul Hakim, R. (2020b). IMPLEMENTASI METODE LINEAR CONGRUENTIAL GENERATOR PADA GAME PUZZLE BERBASIS ANDROID. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika*, 5(1). <https://journal.uniku.ac.id/index.php/jejaring>
- Syah, R., Zarkasi, A., Hormansyah, D. S., & Wibowo, D. W. (n.d.). *JIP (Jurnal Informatika Polinema) IMPLEMENTASI METODE FUZZY MAMDANI DAN LINEAR CONGRUENTIAL GENERATOR (LCG) PADA GAME HIDDEN OBJECT*.
- Tita Faulina, S., Lestari, N., Anggraini, A., Tita, S., Jurnal Informatika dan Komputer, A., Yani No, J. A., & Selatan, S. (2021). Penerapan Metode Waterfall pada Aplikasi Pemesanan Soundsystem Dan Organ Tunggal Jefri. In *JIK* (Vol. 12, Issue 2). www.polinpdg.ac.id
- UML* (2). (n.d.).
- visual studio code*. (n.d.).
- Wahyuni, S. S., & Tambunan, E. P. S. (2022). Efektivitas Pemberian Kuis Menggunakan Aplikasi Google Form pada Pembelajaran Biologi terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8033–8039. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3599>
- white box*. (n.d.).
- Yovelias, N., & Efendi2, J. (n.d.). *MENINGKATKAN HASIL BELAJAR OPERASI PENGURANGAN DERET KEBAWAH ANAK DISKALKULIA MENGGUNAKAN GELAS BILANGAN*.
- Zalukhu, A., Purba, S., Darma, D., Zalukhu¹, A., Purba², S., Darma³, D., Teknik Informatika, M., & Industri, F. T. (2023). PERANGKAT LUNAK APLIKASI PEMBELAJARAN FLOWCHART. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Industri*, 4(1).