

DAFTAR PUSTAKA

- Ainun, N., & Kosasih, A. (2021). Implementasi Metode Qira'ati dalam Pembelajaran Ilmu Tajwid. *An-Nuha*, 1(4), 566–572.
- Alfia, N. E. (2020). Perancangan Aplikasi Retensi Data Pada Database MySQL (Studi Kasus: PT. Telkomsigma). *JUSIBI (Jurnal Sistem Informasi Dan Bisnis)*, 2(3), 364–374.
- Aliyah, A., Hartono, N., & Muin, A. A. (2025). Penggunaan User Acceptance Testing (UAT) pada pengujian sistem informasi pengelolaan keuangan dan inventaris barang. *Switch: Jurnal Sains Dan Teknologi Informasi*, 3(1), 84–100.
- Ardi Wijaya, & Yovi Apridiansyah. (2020). *Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle Pada Media Pembelajaran Mapel Agama Islam Berbasis Android*.
- Aulia, F. (2024). Mengenal Bahasa Pemrograman Pada Algoritma Pemrograman. *Journal Of Informatics And Busisnes*, 1(4), 223–228.
- Azzahra, D., & Ramadhani, S. (2020). Pengembangan Aplikasi Online Public Access Catalog (Opac) Perpustakaan Berbasis Web Pada Stai Auliaurasyiddin Tembilahan. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 2(2), 152–160.
- Bagus Tri, M. (2020). Perancangan Sistem Informasi Management Siswa Berprestasi Berbasis Android Pada Smk Pgri Rawalumbu. *Jurnal Sains & Teknologi Fakultas Teknik*, 10(2), 30–39.
- Cahyani, D. D., & Wibawa, S. C. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X Multimedia Di Smkn 1 Driyorejo. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 4(01).
- Candra Kirana, H., & Setiawan Wibisono, I. (2023). *Aplikasi Edukasi Islam Berbasis Android: Pengenalan Huruf Hijaiyah dan Hukum Tajwid dengan Metode Waterfall di TPQ Sidiq Al-Musirun*. <https://jurnaldidaktika.org>
- Cibro, E., & Yahfizham, Y. (2024). Mengidentifikasi Dasar Algoritma Pemrograman. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(1), 194–206.
- Dikna Dwi Suci. (2024). *RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN VOCABULARY UNTUK ANAK-ANAK MENGGUNAKAN ALGORITMA*

FISHER YATES SHUFFLE UNTUK PENGACAKAN SOAL BERBASIS ANDROID (Studi Kasus : RA Al Istiqomah). 1–163.

- Dr. Basri Bado, S. Pd. , M. S. (2021). EBOOK BUKU METODE PENELITIAN. *MODEL PENDEKATAN KUALITATIF: TELAAH DALAM METODE PENELITIAN ILMIAH*, 2–411.
- Fauzi, J. R. (2023). Algoritma dan Flowchart Dalam Menyelesaikan Suatu Masalah. *Jurnal Hukum Progresif*.
- Febriandirza, A. (2020). Perancangan Aplikasi Absensi Online Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman Kotlin. *Pseudocode*, 7(2), 123–133.
- Firdaus, M. F. T., Az-Zahra, F. F., & Pambudi, A. (2024). IMPLEMENTASI ALGORITMA FISHER-YATES SHUFFLE DALAM PEMBUATAN GAME EDUKASI MATEMATIKA UNTUK SISWA KELAS 3 SD. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(5), 10293–10299. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=IMPLEMENTASI+ALGORITMA+FISHER-YATES+SHUFFLE+DALAM+PEMBUATAN+GAME+EDUKASI+MATEMATIKA+UNTUK+SISWA+KELAS+3+SD&btnG=#d=gs_cit&t=1729655529121&u=%2Fscholar%3Fq%3Dinfo%3AHZHWQRjYhC0J%3Ascholar.google.com%2F%26output%3Dcite%26scirp%3D0%26hl%3Did
- Fitriana, G. F. (2020). Pengujian Aplikasi Pengenalan Tulisan Tangan menggunakan Model Behaviour Use case. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 7(2), 200–213.
- 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
- Hariyanto, D., Mustaqim, I., & Maruanaya, R. F. (2021). The Development of Android-based Control System for Reinforcing the Electronic Control Subject. *Journal of Physics: Conference Series*, 1737(1), 012041.
- Hasbi Ashadiqi, M., Erlansari, A., Farady, F., Studi Informatika, P., Teknik, F., Bengkulu Jl Supratman Kandang Limun Bengkulu, U. W., & Indonesia, A. (2020). APLIKASI PEMBELAJARAN ILMU TAJWID BERBASIS ANDROID. In *Jurnal Rekursif* (Vol. 8, Issue 1). <http://ejournal.unib.ac.id/index.php/rekursif/59>

- Hermiati, R., Asnawati, A., & Kanedi, I. (2021). Pembuatan E-Commerce Pada Raja Komputer Menggunakan Bahasa Pemrograman Php Dan Database Mysql. *Jurnal Media Infotama*, 17(1).
- Irfan Kurniawan, & Siti Sauda. (2021). Implementasi Algoritma Fisher Yates Shuffle pada Aplikasi Belajar Huruf Hijaiyah. *Journal of Information Technology Ampera*, 2(3), 1–11.
- Jannah, M., & Sarwandi, C. C. (2019). *Mahir Bahasa Pemrograman PHP*. Elex Media Komputindo.
- Kaduronyok, D. D. D. (2020). *Perancangan Aplikasi Sistem Pengolahan DataPenduduk Dikelurahan Desa Kaduronyok Kecamatan Cisata, Kabupaten Pandeglang Berbasis Web*.
- Krisdiawan, R. A., Budianto, H., Sutabri, T., & Kurniawan, A. (2022). Implementasi Algoritma Linear Congruent Method (Lcm) Pada Media Pembelajaran Bagian-Bagian Bunga Berbasis Virtual Reality (Studi Kasus: Smp Negeri 2 Ciawigebang). *NUANSA INFORMATIKA*, 16(2), 94–105.
- Kristanto, I. H. (1994). *Konsep & Perancangan Database (II)*. Penerbit Andi.
- Lean, D., Rosyah, A., & Darmawan, P. (2023). KI HAJAR DEWANTARA. *Bisnis Dan Pendidikan*, 3(9), 1–8. <https://doi.org/10.17977/um066.v3.i9.2023.5>
- Maliki, M. I. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Grosir Sembako Pada Toko LA-RIS. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(3), 304–311.
- Marcellio, V., & Hermawan, L. (2023). JIP (Jurnal Informatika Polinema) GAME PEMBELAJARAN HURUF JEPANG MENGGUNAKAN ALGORITMA FISHER-YATES SHUFFLE. *GAME PEMBELAJARAN HURUF JEPANG MENGGUNAKAN ALGORITMA FISHER-YATES SHUFFLE*, 10(1).
- Maulana, A. R., Krisdiawan, R. A., & Supratman, S. G. (2024). Rancang Bangun Media Pembelajaran Augmented Reality Rotasi dan Revolusi Bumi Menggunakan Algoritma Fisher Yates Shuffle. *Digital Transformation Technology*, 4(1), 285–295. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i1.3742>
- Muhamad Riyan. (2021). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ANDROID PADA PEMBELAJARAN TEKS EKSPOSISI. *Jurnal UYN*, 29(2), 1–12.

- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*, 10(2), 208–219.
- Muliono, R. (2023). RANCANG BANGUN APLIKASI E-LEARNING DENGAN IMPLEMETASI ALGORITMA FISHER YATES SHUFFLE DALAM PENGACAKAN SOAL UJIAN. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Issue 1).
- Ningsih, K. S., Aruan, N. J., & Ikhsan, M. (2022). Aplikasi Buku Tamu Menggunakan Fitur Kamera Dan Ajax Berbasis Website Pada Kantor Dispora Kota Medan. *SITek (Jurnal Sains, Informasi Dan Teknologi)*, 1(3), 94–95.
- Novari, S. (2021). Belajar membuat buku digital pada sistem Android. *Jurnal Informatika Dan Komputer*, 12(1).
- Nurasiah, Y., & Azis, P. F. (2024). Media Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Android untuk TPA Nurul Hikmah Karawang. *Jurnal Multimedia Dan Teknologi Informasi (Jatilima)*, 6(02), 273–280. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Media+Pembelajaran+Ilmu+Tajwid+Berbasis+Android+untuk+TPA+Nurul+Hikmah+Karawang&btnG=
- Nurfauziah, H., & Jamaliyah, I. (2022). Perbandingan Metode Testing Antara Blackbox Dengan Whitebox Pada Sebuah Sistem Informasi. *Jurnal Visualika*, 8(2), 105–113.
- Nurhayati, Y. (2019). *IMPLEMENTASI ALGORITMA FISHER YATES SHUFFLE PADA GAME PENGENALAN BUAH DAERAH INDONESIA*. 5. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/buffer>
- Oktarina, M. (2020). Faedah Mempelajari dan Membaca Al-Quran dengan Tajwid. *Serambi Tarbawi*, 8(2), 147–162.
- Panca Juniawan, F., Arie Pradana, H., Laurentinus, & Yuny Sylfania, D. (2019). Performance comparison of linear congruent method and fisher-yates shuffle for data randomization. *Journal of Physics: Conference Series*, 1196(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1196/1/012035>
- Pendidikan, J., & Konseling, D. (2022). *Pengertian Pendidikan* (Vol. 4). <http://repo.iain->
- Permata, N., Safaruddin, S., & Pujiyanto, D. (2023). APLIKASI PENGEPUL GETAH KARET DI KABUPATEN OGAN KOMERING ULU

- BERBASIS ANDROID. *JSIM: Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, 6(1), 82–90.
- Prayuda, M. F., Hermawan, E., Aldisetya, M., & Yaddarabullah, Y. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Pt. Duta Perfume Berbasis Web Menggunakan Metode Sekuensial Linier. *Jurnal Algoritma, Logika Dan Komputasi*, 3(1).
- Rafi, M. Y., Yusuf Arifin, I., Safutri, D., Fadilah, D., & Riyanto, J. (2021). Pengujian White Box Testing Menggunakan Teknik Loop Testing pada Aplikasi Sistem Informasi Perpustakaan (Studi Kasus SMKN 3 Kota Tangerang Selatan). In *Scientia Sacra: Jurnal Sains* (Vol. 1, Issue 3). <http://pijarpemikiran.com/index.php/Scientia>
- Rianti, E., & Barel, D. F. (2020). Analisa Sistem Informasi Penerimaan Calon Taruna (Catar) dengan Menggunakan Metode McCall (Studi Kasus Politeknik Pelayaran Sumatera Barat). *Jurnal Informasi Dan Teknologi*, 56–61.
- Ritonga, A., & Yahfizham, Y. (2023). Studi Literatur Perbandingan Bahasa Pemrograman C++ Dan Bahasa Pemrograman Python Pada Algoritma Pemrograman. *Jurnal Teknik Informatika Dan Teknologi Informasi*, 3(3), 56–63.
- Salmiati, S., & Samsie, I. (2020). Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web pada Lady. *SISITI: Seminar Ilmiah Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi*, 9(2), 141–150.
- Saputro, W. T., Pasa, I. Y., & Setyowardani, W. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Presensi Kehadiran Guru Menggunakan Model Sequential Linier. *INTEK: Jurnal Informatika Dan Teknologi Informasi*, 4(2), 76–85.
- Septiana, T. D., & Maulany, R. (2021). Pengembangan Manajemen Data dan Informasi Menggunakan Analisis Soft System Methodology Di Universitas Advent Indonesia. *TeIka*, 11(1), 1–13.
- Septiansyah, A., Hasanah, S., Permatasari, V. N., & Yuliatwati, A. (2024). Sistem Informasi Otomatisasi Pelaporan Data Penjualan Toko Buku Nazwa Yang Masuk Dan Yang Keluar. *IKRA-ITH Informatika: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 8(1), 279–292.
- Shiddiq, M. I. (2022). Implementasi White Box Testing Berbasis Path pada Form Login Aplikasi Berbasis Web. *Jurnal Siliwangi Seri Sains Dan Teknologi*, 8(1).

- Sibuea, S., Saputro, M. I., Annan, A., & Widodo, Y. B. (2022). Aplikasi Mobile Collection Berbasis Android Pada Pt. Suzuki Finance Indonesia. *Jurnal Informatika Dan Tekonologi Komputer (JITEK)*, 2(1), 31–42.
- Sidik, M. M., Maylawati, D. S., & Setiawan, R. (2020). Media Pembelajaran Rumah Adat Indonesia Berbasis Android Menggunakan Algoritma Fisher Yates Shuffle. *Jurnal Algoritma*, 17(2), 218–228.
- Sihotang, R., Saputro, H., & Novari, S. (2021). Sistem Informasi Penggajian LKP English Academy Menggunakan Embarcadero XE2 Berbasis Cliet Server. *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, 4(1), 28–36.
- Sinambela, R. (2022). Desain Unified Modeling Language (UML) Dalam Perancangan Aplikasi Hauling Trip di Industri Tambang Batubara. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 9(4), 3038–3050.
- Siregar, N. A., Harahap, N. R., & Harahap, H. S. (2023). Hubungan Antara Pretest dan Posttest dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B di MTS Alwashliyah Pantai Cermin. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 7(1).
- Sistem, J., Ningsih, Y. A., & Harjanto, A. (2021). RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID UNTUK MATA PELAJARAN FISIKA KELAS X SMA (STUDI KASUS SMA NEGERI 2 MUARA BADAK). In *Jurnal Sistem Informasi & Manajemen Basis Data (SIMADA)* (Vol. 4, Issue 1).
- Sobrina, S. F., & Gupitha, R. (2023). SISTEM INFORMASI JASA INSTALASI DAN SERVICE ELEKTRIK PADA CV MITRA TEKNIK ALAMJA. *Global*, 10(1).
- ST Wadi, H. (n.d.). *Pemrograman Android Untuk Pelajar & Mahasiswa: Belajar & Praktek Langkah Demi Langkah*. TR Publisher.
- Sudjiran, S., Saefudin, M., & Perdana, S. A. (2023). Digital System Ui/Ux Design Management Submission of Agricultural Cost Loans Using Figma Software. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 7(1), 74–85.
- Suharyanto, E. (2022). Perancangan Aplikasi Pengenalan Budaya Nusantara Berbasis Android Dengan Metode RAD. *Jurnal Ilmu Komputer*, 5(1), 30.
- Surahmat, A. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Sistem Penjualan Pada Percetakan Cubic ART. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 81–86.

- Tamam, A. M., & Alim, A. (2024). Analisis Jenis dan Tingkat Kesulitan Belajar Dalam Pelajaran Tajwid Siswa MTs Qurrotu'ain Al Maaliki. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 8(2), 283–289.
- Umam, A. K. (2023). RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN ILMU TAJWID BERBASIS ANDROID. In *JUWARA Jurnal Wawasan dan Aksara* (Vol. 3).
- Widi, & Rika Rosnelly. (2023). *Aplikasi Ujian Online Dengan Menggunakan Algoritma Fisher Yates Shuffle*. 2, 38–44.
- Zulkarnaini Umar. (2020). *BUKU PANDUAN ILMU TAJWID PRAKTIS* (Saproni Muhammad Samin, Zulhelmy, & Anton Afrizal Canda, Eds.; Pertama). Universitas Islam Riau (UIR) Press.