

DAFTAR PUSTAKA

References

- Agung, M., Anshori, I. F., Studi, P., Informatika, T., Adhirajasa, U., Sanjaya, R., Edukasi, G., & Inggris, B. (2024). *Perancangan Game Edukasi Bahasa Inggris di SDN Pasir Impun Menggunakan Construct 2*. 5(2), 277–289.
- Aini, N., & Wijaya, E. Y. (2022). Implementasi Algoritma Fisher-Yates pada Pengacakan Soal Goalpro Education Game. *Jurnal Ilmiah Edutic : Pendidikan Dan Informatika*, 8(2), 147–156. <https://doi.org/10.21107/edutic.v8i2.14418>
- Akbar, B. A. (2024). 2961-Article Text-22000-1-10-20240411. 7, 306–315.
- Alfian Permana Putra, & Ilyas Nuryasin. (2024). Pengujian sistem informasi monitoring data kebak menggunakan white box testing dengan teknik basis path. *INFOTECH: Jurnal Informatika & Teknologi*, 5(1), 63–75. <https://doi.org/10.37373/infotech.v5i1.1147>
- Alvendri, D., & Effendi, H. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Konsep Digital Story Telling Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Unity. *JAVIT: Jurnal Vokasi Informatika*, 43–52. <https://doi.org/10.24036/javit.v4i1.134>
- ANANDA MUHAMAD TRI UTAMA. (2022). *No Analisis Struktur Kovarians terhadap Indikator Kesehatan pada Lansia yang Tinggal di Rumah dengan Fokus pada Persepsi Kesehatan Subjektif*. 9, 356–363.
- Andrianto, L. D., & Suyatno, D. F. (2024). Analisis Performa Load Testing Antara Mysql Dan Nosql Mongoddb Pada RestAPI Nodejs Menggunakan Postman. *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 5(1), 18–26. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/58157%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id>
- Anggreani, S. (2024). *Pengantar dan Pengenalan Konsep Dasar Algoritma Pemrograman*. 1.
- Aprian, S. (2024). *Penerapan Manajemen Administrasi Masjid Berbasis Web Pada Masjid At-Takwa Timika*. 2(1), 51–62.
- April, N., & Alliana, V. (2024). *Analisis Penerapan Dan Fungsi Algoritma Pemrograman Pada Komputer Yahfizham Yahfizham ke pustakaan . Studi literatur merupakan menelaah atau mengkaji secara sistematis dan tersusun*. 1.
- Ardiansyah, M. A., & Halim, R. M. N. (2024). Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Nama Pahlawan Menggunakan Algoritma Fisher-Yates. *Smatika Jurnal*, 14(01), 33–41. <https://doi.org/10.32664/smatika.v14i01.1147>
- Ardianti, P. F., Priyangan, D. M., & Prasasti, I. H. (2024). Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini Berbasis Android Studi Kasus Ra Nurul Hasanah Purwodadi. *Journal of Computer Science and Informatics (JOCSI)*, 1(2), 97–101.
- Asahan, U. (2025). *Pengembangan Website PT . Rantingin Digital Indonesia Menggunakan Framework Next Js dan Tailwind CSS*.
- Asrin, F. (2024). Analisis Pengujian Menggunakan User Acceptance Test (Uat) Pada Aplikasi Manajemen Notulensi Rapat Bappeda Kota Pontianak. *JSR*:

- Jaringan Sistem Informasi Robotik*, 8(1), 34–41.
<http://ojsamik.amikmitragama.ac.id/index.php/js/article/view/340%0Ahttp://ojsamik.amikmitragama.ac.id/index.php/js/article/download/340/240>
- Dalam, N. N. K. (2024). *IMPLEMENTASI ALGORITMA K- PERANCANGAN ALAT PENDETEKSI*. 9(1).
- Daryono, D., Sutikno, A., & Widhoyoko, Y. P. (2024). Pengembangan Aplikasi Warditem Untuk Mendukung Digitalisasi Pemasaran Produk Ikm Di Desa Sijeruk. *Journal of Information System Management (JOISM)*, 6(1), 56–62.
<https://doi.org/10.24076/joism.2024v6i1.1626>
- Devita Sari, N., Tihuri, R., Fajar Rudianto, N., Ayu Ristina, C., Atiyah, I., & Teknologi Informasi, P. (2024). Rancang Bangun User Interface Aplikasi E-book Berbasis Android. *Teknologi Informasi & Komputer*, 3(1), 1–10.
- Dwinanda, S., Muslim, A. H., & Maemunah. (2024). Analisis Efektivitas Metode Pembelajaran Nested dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Pembelajaran : Sebuah Tinjauan Literatur. *Aksiologi : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 5(1), 162–170. <https://doi.org/10.47134/aksiologi.v5i1.217>
- Ekasari, R., Aruan, M. C., Nugraha, M. L., Informatika, P. S., Gedong, K., Rebo, P., & Timur, J. (2025). *PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN DASAR BAHASA KOREA BERBASIS ANDROID DENGAN*. 06(01), 61–68.
- Fachrizza, M., Firdaus, T., Az-zahra, F. F., & Pambudi, A. (2024). *IMPLEMENTASI ALGORITMA FISHER-YATES SHUFFLE DALAM PEMBUATAN GAME EDUKASI MATEMATIKA UNTUK SISWA KELAS 3 SD*. 8(5), 10293–10299.
- Fadzar, A., Azkiya, M. A., & Hakim, T. D. (2024). Perancangan Basis Data Budidaya Benih Ikan Air Tawar Adit Farm Menggunakan Mysql. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3).
<https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3.4437>
- Fattaah, R., & Muchayan, A. (2024). *Pemetaan Ketimpangan Sosial dan Ekonomi pada Masyarakat Miskin di Wilayah Kecamatan Genteng berbasis WebGis*. 6(2).
- Febia Ghina Tsuraya, Nurul Azzahra, Salsabila Azahra, & Sekar Puan Maharani. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Sekolah Penggerak. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 179–188.
<https://doi.org/10.55606/jpbbs.v1i1.860>
- Febrianto, A. F., & Muchayan, A. (2024). Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Website Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD). *JASIEK (Jurnal Aplikasi Sains, Informasi, Elektronika Dan Komputer)*, 6(1), 49–62.
<https://doi.org/10.26905/jasiek.v6i1.12233>
- Fitriastuti, F., Putri, A. E., Sunardi, A. K., & Hidayat, R. A. (2024). Analisis Website Siakad Universitas Janabadra Menggunakan Metode UAT. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 5(1), 276–285.
<https://doi.org/10.35957/jtsi.v5i1.6998>
- Gusdevi, H., Kuswayati, S., Iqbal, M., Abu Bakar, M. F., Novianti, N., & Ramadan, R. (2022). Pengujian White-Box Pada Aplikasi Debt Manager Berbasis Android. *Naratif: Jurnal Nasional Riset, Aplikasi Dan Teknik Informatika*, 4(1), 11–22. <https://doi.org/10.53580/naratif.v4i1.147>

- H Helly, A. M., Lagu, D. B., & Blegur, I. K. S. (2022). Pemanfaatan Smart Apps Creator sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *CIRCLE : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(02), 158–168. <https://doi.org/10.28918/circle.v2i02.6101>
- Hermansyah, H., Wijaya, R. F., & Wahyuni, S. (2024). Desain Aplikasi Cinta Mangrove Berbasis Mobile Di Desa Kota Pari Dengan Metode Waterfall. *Senashtek* 2024, 2(1), 42–48. <https://journals.stimsukmamedan.ac.id/index.php/senashtek2/article/view/627>
- Himawati, I., & Fitriasih, F. (2024). Sistem Informasi Pembayaran Pada Lembaga Pendidikan Anak Hebat (Ahe) Unit Brekat Berbasis Web. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(3), 3610–3618. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i3.9763>
- Ijfi, I. M., & Khalilullah, M. F. (2025). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTARIS BARANG BERBASIS WEB (STUDI KASUS : TOKO JAKARTA DÉCOR)*. 9(1), 275–283.
- Informatika, J. M., Misi, S. I., Inayati, C. P., Lestanti, S., & Budiman, S. (2025). *Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Wajah menggunak*. 8, 1–12.
- Informatika, J. N. (2019). 1951-4664-1-Sm. 13.
- Irfansyah, Rizki Muliono, & Susilawati. (2023). Rancang Bangun Aplikasi E-Learning Dengan Implemetasi Algoritma Fisher Yates Shuffle Dalam Pengacakan Soal Ujian. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 302–307. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6296>
- Janah, M., & Darmawan, M. F. (2024). Implementasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Kelas VII Mts Negri 10 Jombang. *Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 3(1), 21–33.
- Jeprianto, J., & Widiyanto, W. (2024). Sistem Informasi Perancangan Kartu Anggota Perpustakaan Secara Online Berbasis Android Pada Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kab Pringsewu. *SEAT: Journal Of Software ...*, 1–8. <https://journal.instdla.ac.id/index.php/seat/article/view/172>
- Juventauricula, P., Hanggara, B. T., & Pramono, D. (2024). Pengembangan Sistem Informasi Point of Sale (POS) berbasis Web menggunakan Pendekatan Metode Waterfall (Studi Kasus : Restoran Altari). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 97–106. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/13199%0Ahttps://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/13199/5954>
- Kamila, Q. A. N., ASBARI, M., & DARMAYANTI, E. (2024). Merdeka Belajar: Memahami Konsep Pembelajaran Masa Kini. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(2), 104–110.
- Kevin Kevin, & Prya Artha Widjaja. (2024). Perancangan Sistem Penggajian Web yang Terintegrasi di PT Hong Xin Printing Equipment. *Modem : Jurnal Informatika Dan Sains Teknologi.*, 2(3), 148–160. <https://doi.org/10.62951/modem.v2i3.155>
- Lestari, L., & Nabila, N. (2024). Penerapan Etnosains dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV di MI As-Sunni Pamekasan. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 675.

<https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3461>

- Mariani, P., & Witanti, A. (2023). Implementasi Algoritma Fisher-Yates Terhadap Permutasi Acak Pada Soal Test. *Jurnal ForAI*, 1(1), 20–28.
- Maulana Hasan, & Yahfizham. (2023). Pengenalan Algoritma pada Pembelajaran Pemrograman Komputer. *Comit: Communication, Information and Technology Journal*, 2(2), 285–299. <https://doi.org/10.47467/comit.v2i2.1386>
- Mery, W. (2024). Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Game Edukasi Sebagai Pendukung Pembelajaran Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(2). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i2.4116>
- Nasution, N. (2020). PEMROGRAMAN Afifah Nabila Nasution Prodi Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Email : afifahnabila.1733@gmail.com. *INDIKTIKA (Jurnal Inovasi Pendidikan Matematik)*.
- Naufal, A., Qadri, A. L., & Pawelloi, A. I. (2024). Belajar Bahasa Arab Berbasis Android. 4(3), 26–37.
- Nunu Nugraha, Rio Andriyat Krisdiawan, & Heri Herwanto. (2024). Pengembangan Aplikasi Pengelolaan Infak dan Shodaqoh dengan Metode Rational Unified Process (RUP) pada Rumah Yatim Himmatul Ummah Al Islamiah di Kabupaten Kuningan. *Nuansa Informatika*, 18(1), 128–134. <https://doi.org/10.25134/ilkom.v18i1.87>
- Parlika, R., Nisaa', T. A., Ningrum, S. M., & Haque, B. A. (2020). Studi Literatur Kekurangan Dan Kelebihan Pengujian Black Box. *Teknomatika*, 10(02), 131–140.
- Pendidikan, D., Kebudayaan, D. A. N., Wilayah, K., Pendidikan, B., & Sekolah, A. I. (2024). *SD NEGERI 1 CIGADUNG Motto sekolah : SD Negeri 1 Cigadung " GEULIS " (Gemilang , Unggul & Agamis)*.
- Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). 濟無No Title No Title No Title. *Journal GEEJ*, 7(2), 6–19.
- Pramono, B. (2024). Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Aplikasi Quiz Online Materi Pemrograman Dasar. *AnoaTIK: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komputer*, 2(1), 22–29. <https://doi.org/10.33772/anoatik.v2i1.31>
- Pratama, M. H. R., Montolalu, C. E. J. C., Lapihu, D., Ketaren, E., Kampus, J., Bahu, U., & Manado, K. (2024). RANCANG BANGUN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI SEKOLAH BERBASIS WEBSITE DI SMA NEGERI 7 HALMAHERA SELATAN. XIII(2), 38–45.
- Putra, P. E., & Noor, S. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Perwalian Berbasis Mobile Android Menggunakan Flutter. *Global*, 9(1), 36–49.
- Putri Permata Sari, Liana Liana, & Nurliza Lubis. (2023). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Barang Dagang Pada Toko Rianzi Menggunakan PHP Dan MySQL. *Jurnal Riset Ekonomi Dan Akuntansi*, 2(1), 169–181. <https://doi.org/10.54066/jrea-itb.v2i1.1290>
- Putri, S. J., Putri, D. G. P., & Putra, W. H. N. (2024). Analisis Komparasi pada Teknik Black Box Testing (Studi Kasus: Website Lars). *Journal of Internet and Software Engineering*, 5(1), 23–28.

- <https://doi.org/10.22146/jise.v5i1.9446>
- Qifli Ilhamdi, J., Julkarnain, M., & Yuliadi, Y. (2024). Sistem Informasi Administrasi Ukm Racana Olat Maras – Ai Renung Universitas Teknologi Sumbawa Berbasis Website. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(3), 4309–4315. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i3.9905>
- Rahmadani, E. (2025). *Sistem Kerja Survei Kepuasan Masyarakat Kantor Camat Tanjung Tiram Kabupaten Batu Bara*.
- Ramadhani, C. B., Yanuarti, R., & Saifudin, I. (2024). *Pengembangan Aplikasi Game Flashcard Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Berbasis Android Dengan Algoritma Fisher-Yates Shuffle*. 6(1), 29–40.
- Ramadhani, F., Sari, I. P., & Satria, A. (2023). Perancangan UI/UX Surat Keterangan Waris dalam Pengembalian Dana Haji Berbasis Web. *Blend Sains Jurnal Teknik*, 2(3), 198–203. <https://doi.org/10.56211/blendsains.v2i3.306>
- Ramadhani Mukhlis, I., Azi Laga, S., Suprianto, G., Hermansyah, D., Anang Karyawan, M., Suprianto, H., & Hayam Wuruk Perbanas Jl Wonorejo Utara, U. (2023). Pelatihan UI/UX Menggunakan Figma Untuk Meningkatkan Kompetensi Di Bidang Desain Guru MGMP RPL SMK Provinsi Jawa Timur. *Jurnal Kemitraan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, III(1), 80–87. <https://doi.org/10.14414/kedaymas.v3i1.3555>
- Ramdany, S. (2024). Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web. *Journal of Industrial and Engineering System*, 5(1). <https://doi.org/10.31599/2e9afp31>
- Reno, R. (2021). Pembuatan Game Balap Kelinci Dengan Unity Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(1), 19. <https://doi.org/10.24014/rmsi.v7i1.10531>
- Reyca Liani Chandra, Beny, B., & Agus Nugroho. (2023). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Dasar Bahasa Jepang Berbasis Android Dengan Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Komputer(JAKAKOM)*, 3(1), 330–341. <https://doi.org/10.33998/jakakom.2023.3.1.718>
- Salmiati, & Samsie, I. (2020). Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web pada LadyShop Makassar. *PROSIDING SEMINAR ILMIAH SISTEM INFORMASI DAN TEKNOLOGI INFORMASI Pusat Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat (P4M) STMIK Dipanegara Makassar*, IX(2), 141–150.
- Sanjaya, D., Abdurachman, H., Wicaksono, A. A., & Masya, F. (2021). Sistem Informasi Pengendalian Asset Kendaraan Di Perusahaan Transportasi. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 6(1), 24–32. <https://doi.org/10.36341/rabit.v6i1.1544>
- Saputra, P. H., Gustalika, M. A., & Putra, A. W. (2024). *Game Edukasi Simulasi Mitigasi Bencana Hidrometeorologi Dengan Metode Game Development Life Cycle*. 11(3), 108–121.
- Simanullang, K., Gultom, V. V., & Syahrial, S. (2024). Meningkatkan Minat Siswa dalam Belajar Menggunakan Metode Role-Playing pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1328–1336. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7316>
- 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>
- Solihin, Vivi Aviyah, S., Nurvianti, E., & Dodi. (2024). Perancangan aplikasi buku tamu menggunakan QR Code pada Kantor Kecamatan Ciwandan berbasis web. *Jurnal Ilmiah TECHNOSCIENCE*, VIII(1).
- Sukmawati, R., & Tarmizi, M. I. (2022). Xiao Chen¹², Sun Li¹²Δ, Cao Shanshan¹², Liang Hao¹², dan Cheng Yan¹² *Tjyybjb.Ac.Cn*, 27(2), 58–66. <http://117.74.115.107/index.php/jemasi/article/view/537>
- Sulistina, O., Andhini, A. R., Mahmudah, H. A., Al Maudrey, L. I., & Wahyuni, R. (2024). Systematic Literature Review: Penggunaan Media Pembelajaran Virtual Lab Pada Pembelajaran Kimia. *UNESA Journal of Chemical Education*, 13(2), 100–107. <https://doi.org/10.26740/ujced.v13n2.p100-107>
- Taiyeb, A. M. (2023). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Sistem Gerak Pada Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama Development Of Motion System Learning Videos As Learning Media For Junior High School Students*. 90, 530–537.
- Tarisyia Salsabila Putri Asmara, M. Ahmad Djojosugito, & Sandy Faizal. (2023). Hubungan Antara Indeks Masa Tubuh Dengan Range Of Motion Sendi Panggul Dan Lutut Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Bandung Angkatan 2019. *Jurnal Riset Kedokteran*, 19–24. <https://doi.org/10.29313/jrk.vi.1876>
- Uminingsih, Nur Ichsanudin, M., Yusuf, M., & Suraya, S. (2022). Pengujian Fungsional Perangkat Lunak Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Metode Black Box Testing Bagi Pemula. *STORAGE: Jurnal Ilmiah Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.55123/storage.v1i2.270>
- Wijaya, A., Pratidhina, E., Herwinarso, H., & Untung, B. (2024). Pengembangan Media Belajar Fisika Mandiri Berbasis Aplikasi Smartphone pada Materi Suhu dan Kalor. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(3), 711. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1729>
- Wijaya, A., Untung, B., Herwinarso, H., & Pratidhina, E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smartphone Android untuk Mendukung Pembelajaran Materi Usaha dan Energi di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1746–1752. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2622>
- Yanto, R., Sugiharto, T., & Priantama, R. (2024). *Implementasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Siklus Air Menggunakan Metode Kirsch*. 10(April).
- Yuniarti, M. (2024). *PENDIDIKAN DASAR Analisis Butir Soal Ujian Sekolah Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas VI SD Negeri Gugus 2 Kecamatan Padang Guci Hulu Kabupaten Kaur Tahun Ajaran 2019 / 2020*. 7(1), 65–71.