

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, R. (2016). pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. In Lantanida Journal (Vol. 4, Issue 1).
- Agustinus Budi Santoso, S. ST. , M. Cs. (2022). pemrograman-web-php-dasar-database-mysql-4cd4143c.
- Aisyah, F. N., Hakim, L., & Zuhriyah, A. (2023). Jurnal Explore IT|15 Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Dengan Algoritma Fisher Yates Shuffle Android-Based English Education Game to Improve Vocabulary Skills Using the Fisher Yates Shuffle Algorithm Abstrak Sejarah Artikel. <https://doi.org/10.35891/explorit>
- Akram, M., Kurniati, N., & Salim, Y. (2020). Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle pada Sistem Pembelajaran Tes Online berbasis Aplikasi. Jurnal Telekomunikasi Dan Komputer, 10(3), 145. <https://doi.org/10.22441/incomtech.v10i3.8753>
- Alvin, M., Asshegaff, F., & Vita, Y. (2023). platform pembelajaran online dengan algoritma fisher-yates shuffle untuk pengacakan soal ujian. In Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika (Vol. 7, Issue 5).
- Ardi Wijaya1, Y. A. (2020). Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle Pada Media Pembelajaran Mapel Agama Islam Berbasis Android.
- Asih, V., Saputra, A., & Subagio, R. T. (2020). penerapan algoritma fisher yates shuffle untuk aplikasi ujian berbasis android (Vol. 10, Issue 1).
- Awaludin, M., Hidayat, M., Asnawi, M. F., & Sibyan, H. (n.d.). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Tajwid Berbasis Android Menggunakan Metode Extreme Programming.
- pengertian php. (2004). php dan mysql.
- 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>

endang styawati, dodhi prasada, trio stiyo famuji, & hadion wijoyo. (2021). rancang bangun system informasi berbasis android dengan penerapan qr code pada pengelolaan persediaan barang.

Fahturizal, I. M., Zulkarnaen, I., Fauziyah, Y., & Kurnia, H. (2023). Penerapan Metode Soft System Methodology Pada Peningkatan Produktivitas di Industri Manufaktur Indonesia. *Jurnal KaLIBRASI - Karya Lintas Ilmu Bidang Rekayasa Arsitektur, Sipil, Industri*, 6(2), 70–81. <https://doi.org/10.37721/kalibrasi.v6i2.1190>

Febrian Rizky Ramadhan. (2022). perancangan sistem berbasis mobile.

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).

Irawan, D., Nurul Suhendra, R., Ferwani, S., Yana Ranap Lumbantoruan, D., Putri, M., Susan Salma, K., & Niken Febriani, Y. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Google Sites Fiksi dan Nonfiksi Bahasa Indonesia Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Tanjungpinang. In *Journal of Education Research* (Vol. 4, Issue 3). <https://sites.google.com/view/amsmpnegeri2tanjungpinang/home/materi->

Jefri Aditia Putra¹, M. T. M. E. P. D. A. (2024). pengembangan media pembelajaran berbasis android pada muatan pelajaran bahasa indonesia materi raja purnawarman kelas iv sd negeri 32 ampenan.

Jurnal, H., Sibuea, S., Ikhsan Saputro, M., Annan, A., & Bowo Widodo, Y. (2022). jurnal informatika dan teknologi komputer aplikasi mobile collection berbasis android pada pt. suzuki finance indonesia. Maret, 2(1).

Kurniawan, T. A. (2018). Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(1), 77–86. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201851610>

Mariyani, U. D., Setiyaningsih, W., & Agustina, R. (n.d.). *Jurnal Terapan Sains*

- &Teknologi Pengembangan Sistem Koreksi Jawaban Esai Otomatis Menggunakan Naive Bayes Dan Pengujian Menggunakan User Acceptance Test (UAT). Fakultas Sains Dan Teknologi-Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, 4(1), 2022.
- mufti wibowo, S. P. (2022). Modul Ajar Bahasa Indonesia materi fiksi dan nonfiksi. <https://www.bahasaindonesia.org/teks-fiksi-dan-nonfiksi/>.
- Nabil Fahlevi Abdi-1, S. R. C. N.-2. (2022). Pengujian black box pada Website dengan Metode Robustness Testing (Studi kasus : Eiger Adventure).
- Nurhayati, A. N., Josi, A., & Hutagalung, N. A. (n.d.). rancang bangun aplikasi penjualan dan pembelian barang pada koperasi kartika samara grawira prabumulih.
- Nursa'adin Ulhaq. (2024). upaya meningkatkan hasil belajar siswa materi teks fiksi.
- Pamela, C., Munaiseche, C., & Rorimpandey, G. C. (2020). Penerapan Metode Basis Path Analysis dalam Pengujian White Box Sistem Pakar.
- 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>
- Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dian Andesta Bujuri, A., Laksda Adisucipto, J., Sleman, K., & Andesta Bujuri, D. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. IX(1), 37. www.ejournal.almaata.ac.id/literasi
- Permainan, E., Abase, Z., Android, B., Media, S., Asam, P., Oleh, B., Anggie, :, Kurniawan, B., & Hidayah, D. R. (2021). Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains. In JPPMS (Vol. 5, Issue 2). <http://journal.unesa.ac.id/index.php/jppms/>
- Php, D. M., Mysql, D., & Suhartanto, M. (2012). Pembuatan Website Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Delanggu. In *Journal Speed-Sentra Penelitian*

- Engineering dan Edukasi (Vol. 4). Online. www.oreilly.com
- Pramono, B. (2024). implementasi algoritma fisher-yates shuffle pada aplikasi quiz online materi pemrograman dasar (Vol. 2, Issue 1).
- Praniffa, A. C., Syahri, A., Sandes, F., Fariha, U., & Giansyah, Q. A. (n.d.). pengujian black box dan white box sistem informasi parkir berbasis web black box and white box testing of web-based parking information system. In *Jurnal Testing dan Implementasi Sistem Informasi* (Vol. 1, Issue 1).
- Praniffa, A. C., Syahri, A., Sandes, F., Fariha, U., Giansyah, Q. A., & Hamzah, M. L. (2023). pengujian black box dan white box sistem informasi parkir berbasis web black box and white box testing of web-based parking information system. In *Jurnal Testing dan Implementasi Sistem Informasi* (Vol. 1, Issue 1).
- Prastuti Sulistyorini. (2009). pemodelan-visual-dengan-menggunakan-uml-ff008a09.
- Ratrie Lara Ditha1, S. T. F. W. (2023). rancang bangun aplikasi layanan pengaduan pada dinas pendidikan kabupaten oku berbasis android menggunakan android studio.
- ririamanda. (2019). pengertian buku fiksi dan nonfiksi. <http://www.seputarpendidikan.com/2015/10/>
- Sari, T. N., & Appulembang, O. D. (2019). penerapan metode drill untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi himpunan kelas vii pada suatu smp di sentani [the implementation of the drill method to increase students' cognitive learning outcomes of sets in a grade 7 class at a junior high school in sentani]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 2(2), 131. <https://doi.org/10.19166/johme.v2i2.1689>
- Suci, D., Trimarsiah, Y., & Informatika Jurnal Informatika dan Komputer, J. (2021). sistem informasi kepegawaian madrasah aliyah al-azhar center baturaja menggunakan embarcadero xe2 berbasis client server. In *JIK* (Vol. 12, Issue 2).
- Verawaty, E., Kementerian, Z., Teknologi, D., Standar, B., Asesmen Pendidikan,

- D., Perbukuan, P., & Kelas, S. D. (2021). Bahasa Indonesia Bergerak Bersama.
<https://buku.kemdikbud.go.id>
- Wahfiudin, Y., Nurhayati, Y., & Asikin, N. A. (2023). rancang bangun game :
 “tenses for junior high school” menggunakan algoritma fisher-yates shuffle.
<https://journal.uniku.ac.id/index.php/buffer>
- Wulandari, D., Assalamiyah, S., & Banten, S. (n.d.). jurnal aksioma Ad-Diniyyah :
 the Indonesian metode belajar untuk meningkatkan kreatifitas.
- Yudi Mulyanto2, F. H. , H. (2020). 560-Article Text-1660-1-10-20200222.