DAFTAR PUSTAKA

Akram, M., Kurniati, N., & Salim, Y. (2021). Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle pada Sistem Pembelajaran Tes Online berbasis Aplikasi. *InComTech : Jurnal Telekomunikasi Dan Komputer*, *10*(3), 145–154. https://doi.org/10.22441/INCOMTECH

Anjasmara, V. M., & Hadi Sumitro, A. (2023). Pengembangan Sistem Informasi Masjid Darul Arham Menggunakan Metode V-Model dan UAT (User Acceptance Testing). *INFORMATION SYSTEM FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS : Journal of Information System*, *8*(1), 47. https://doi.org/10.51211/isbi.v8i1.2443

AryaRafa, D., Dyar Wahyuni, E., & Anjani Arifiyanti, A. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Donor Darah Darurat Donora Berbasis Android Dengan Konsep Gamifikasi Menggunakan Kotlin. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, *12*(3), 3009–3020. https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3.5025

Asih, V., Saputra, A., & Subagio, R. T. (2020). PENERAPAN ALGORITMA FISHER YATES SHUFFLE UNTUK APLIKASI UJIAN BERBASIS ANDROID. *Jurnal Digit*, *10*(1), 59. https://doi.org/10.51920/JD.V10I1.156

Destriana, R., Husain, S. M., Handayani, N., & Siswanto, A. T. P. (2021). *Diagram UML Dalam Membuat Aplikasi Android Firebase*. Deepublish.

Eka Permana, K., Sophan, K., Muntasa, A., & Rahmat, A. B. (2023). *PERBANDINGAN KINERJA QUERY SQL JOIN TABLES DENGAN MENGGUNAKAN INDEX PERFORMANCE COMPARISON OF QUERY SQL JOIN TABLES USING INDEX*. *11*(2). https://github.com/datacharmer/test_db.

Fakhiratunnisa, S. A., Pitaloka, A. A. P., & Ningrum, T. K. (2022). Konsep Dasar Anak Berkebutuhan Khusus. *MASALIQ*, *2*(1), 26–42. https://doi.org/10.58578/MASALIQ.V2I1.83

Hariadi Simatupang, F., Agung Gde Agung, A., & Suprihatini, E. (2024). *Aplikasi Berbasis Web untuk Penjualan Kain Tekstil Menggunakan QRIS (Studi Kasus: PT. Mulya Jaya Kab. Majalaya)*.

Intan, K., Pratiwi, J., Made, N., Iswari, S., Putu, N., Kusuma, N., & Akuntansi, S. I. (2024). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PERSEDIAAN DI UD DONGMART BERBASIS WEB. *Jurnal Teknik Informasi Dan Komputer (Tekinkom)*, *7*(1), 281–291. https://doi.org/10.37600/TEKINKOM.V7I1.1409

Irfan Kurniawan, S. S. (2021). *Implementasi Algoritma Fisher Yates Shuffle pada Aplikasi Belajar Huruf Hijaiyah*.

Kurniyanti, V. A., Stmik, D. M., & Jakarta, M. (2022). Perbandingan Model Waterfall Dengan Prototype Pada Pengembangan System Informasi Berbasis Website. *Jurnal Syntax Fusion*, *2*(08), 631–637. https://doi.org/10.54543/FUSION.V2I08.210

Latifah, R. (2022). Pengembangan Robot Pemilah Sampah Menggunakan Convolutional Neural Network. In *Institutional Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta* (Vol. 1, Issue 1).

Latifah, R. U. (2022). *PENGEMBANGAN ROBOT PEMILAH SAMPAH MENGGUNAKAN CONVOLUTIONAL NEURAL NETWORK*. Universitas Islam Negri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Lestari, A., Sucipto, A., Thyo Priandika, A., Apririansyah, A., & Suwarno, Y. (2022). Implementasi Safety Stok Pada Sistem Pengelolaan Stok Pada Toko Si Oemar Bakery Berbasis Web. *Telefortech*, *3*(1), 5–11.

Martha, F., Sartinah, E. P., & Wagino, W. (2025). Pengembangan Buku Digital Interaktif Marbelis untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kalimat SPOK bagi Peserta Didik Disabilitas Rungu. *Lingua Franca*, *4*(1), 81–97. https://doi.org/10.37680/LINGUAFRANCA.V4I1.7588

Maulana, A., Fauziah, F., & Komalasari, R. T. (2020). PENERAPAN ALGORITMA FISHER-YATES UNTUK MENGACAK SOAL PENERIMAAN FORUM STUDI MAHASISWA INFORMATIKA UNIVERSITAS NASIONAL. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, *5*(2), 104. https://doi.org/10.29100/JIPI.V5I2.1808

Meisak, D., Rianti Agustini, S., Informasi, S., Informatika, T., Komputer, I., Dinamika Bangsa Alamat, U., & Artikel, R. (2022). PENERAPAN METODE PROTOTYPE PADA PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN MEDIATAMA SOLUSINDO JAMBI. *STORAGE: Jurnal Ilmiah Teknik Dan Ilmu Komputer*, *1*(4), 1–11. https://doi.org/10.55123/STORAGE.V1I4.1066

Mustika Wati, L. B. S. K. M. B. P. R. P. (2024, July). *View of ANALISIS KEMAMPUAN MENENTUKAN SPOK, FRASA, KLAUSA DAN KALIMAT PADA SISWA SMA KELAS XI AL HIDAYAH MEDAN*. https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/sasindo/article/view/58177/25116

Muthia Kansha, W. (2023). *Analisis Perbandingan Struktur dan Performa Framework Codeigniter dan Laravel dalam Pengembangan Web Application*.

Noneng Marthiawati, Kevin Kurniawansyah, Hafiz Nugraha, & Fiqa Khairunnisa. (2024). Pelatihan Pembuatan UML (Unified Modelling Language) Menggunakan Aplikasi Draw.io Pada Prodi Sistem Informasi Universitas Muhammadiyah Jambi. *Transformasi Masyarakat : Jurnal Inovasi Sosial Dan Pengabdian*, *1*(2), 25–33. https://doi.org/10.62383/transformasi.v1i2.109

Paramitha, I. (2021). *APLIKASI CUTI KARYAWAN PADA PENGADILAN NEGERI PALEMBANG KELAS IA KHUSUS BERBASIS WEB*.

Pratama, P. . , M. M. , F. Y. R. . , P. P. , D. M. D. . , T. K. . , A. D. . , W. M. . , & T. T. (2022). *Pelatihan dan Pendampingan Pengembangan E-Book Sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Peserta Didik Tunarungu | Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*. http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/424

Putri, C. D. A. (2021). *Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android pada materi hujan (presipitasi) kelas V di SDN II Puru / Citra Devi Anindia Putri*. //mulok.library.um.ac.id%2Findex.php%3Fp%3Dshow_detail%26id%3D106971

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., Kaidar, S. A., Aguchino, B., Putri, C. A. A., & Anggie, R. (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

Rasiban, Septiansyah, A., Hasanah, S., Permatasari, V. N., & Yuliawati, A. (2024). *SISTEM INFORMASI OTOMATISASI PELAPORAN DATA PENJUALAN TOKO BUKU NAZWA YANG MASUK DAN YANG KELUAR*. *8*(1), 279–292.

Sabilah Pratama, A., Andriyat Krisdiawan, R., Kuningan, U., & Artikel, H. (2024). Implementasi Algoritma Fisher Yates Suffle Pada Game Things Bedroom. *Digital Transformation Technology*, *4*(1), 196–205. https://doi.org/10.47709/DIGITECH.V4I1.3753

Salamah, G. (2021). Tutorial Visual Studio Code - Google Books. *Tutorial Visual Studio Code*, 78. https://www.google.co.id/books/edition/Tutorial_Visual_Studio_Code/LHomEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0

Saputra, A., Zulfachmi, Z., & Alviandi, A. (2023a). Aplikasi Pembelajaran Kosa Kata Untuk Anak Berkebutuhan Khusus Tunarungu Menggunakan Metode Algoritma Fisher-Yates. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, *5*, 393–398. https://doi.org/10.33884/PSNISTEK.V5I.8110

Sinlae, F., Maulana, I., Setiyansyah, F., & Ihsan, M. (2024). *Pengenalan Pemrograman Web: Pembuatan Aplikasi Web Sederhana Dengan PHP dan MYSQL*. https://doi.org/10.38035/jsmd.v2i2

Suharni, Susilowati, E., & Pakusadewa, F. (2023). *PERANCANGAN WEBSITE RUMAH MAKAN NINIK SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN UNIFIED MODELLING LANGUAGE*. *12*(1), 1–12.

Taufik, R., Citra Dewi, P., Widina, K., & Anwar, A. (2021). *Analisis Banjir di Kota Bandung dengan Pemodelan Sistem Rich Picture Diagram*. https://Bandungkota.bps.go.id/

Thariq, A., & Talahatu, I. P. (2024). Penerapan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Perangkat Komputer Bagi Anak Tunarungu Menggunakan Adobe Flash Di SLB Negeri Kota Ambon. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, *2*(7), 2793–2800. https://doi.org/10.59837/JPMBA.V2I7.1337

Voutama, A., & Novalia, E. (2022). Web-Based Graduation Plaque Information System Design Using UML and Waterfall Model. *Syntax : Jurnal Informatika*, *11*(01), 36–49. https://doi.org/10.35706/syji.v11i01.6412