DAFTAR PUSTAKA

Ambadar, F., & Rustam, A. H. (2025). Berbasis Android Dengan Penerapan Sistem Mobile Menggunakan Metode Rapid Application. *Jurnal Ilmiah Teknosains*, *11*(2).

Anardani, S., Yunitasari, Y., & Sussolaikah, K. (2023). Analisis Perancangan Sistem Informasi Monitoring dan Evaluasi Kerjasama Menggunakan UML. *Remik*, *7*(1), 522–532. https://doi.org/10.33395/remik.v7i1.12070

Anggraini, C. R., & Limiansih, K. (2022). *Systematic Literature Review : Media Pembelajaran Perkalian Dan Pembagian Yang Dikembangkan Untuk Siswa Kelas II SD*. 48–54.

Anissa, Hisma Abduh, & Ahmad Ali Hakam Dani. (2022). Sistem Informasi Geografis Lokasi Dokter Praktek Berbasis Android Di Kota Palopo. *KOMPUTA : Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, *11*(2), 78–85.

Apriyadi, L., Lestari, E., Fiana, F., Pramesti, T., Mahardika, S., Gunawan, G., Nurfadhillah, A., Bragi Muslim, A., Hidayat, J., Ridho, R., Ridho, R., Rifki, M., Setiawan, E., Irfan, M., & Aribowo, D. (2025). Sistem Informasi Pengelolaan Data Website Berbasis Javascript Dan Data Css Untuk Optimalisasi Layanan Digital. *Jurnal Profesi Insinyur Universitas Lampung (JPI)*, *6*(2), 2722–5771. https://doi.org/10.23960/jpi.v6n2.243

Apriyanti. (2023). Komputer Dan Pemrograman Java. *Abdi Jurnal Publikasi*, *1*(3), 316–321. https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/index316

Caca Arif Herdian. (2023). Sistem Informasi Pelatihan Pada Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia Pusat Pengembangan Teknologi Tepat Guna Berbasis Web. *ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi*, *5*(2), 262–273. https://doi.org/10.31849/zn.v5i2.13050

Darmansah, Widiasari, S. R., Raswini, & Bacsafra, M. A. (2022). Pengujian Sistem Informasi Manajemen Siswa Berbasis Website Menggunakan Metode Black Box Dan White Box. *Sitasi*, *09*(1), 71–84.

Eka Ananta, Y., Yuniati, D., Rolliawati, D., Kunaefi, A., & Permadi, A. (2025). Pengembangan Aplikasi Sido Chatbot sebagai Aplikasi Pengenalan Objek Wisata Kediri Menggunakan Rule-Based Pattern Matching The Development of Sido Chatbot as an Introductory Application for Tourist Destination in Kediri Using Rule-Based Pattern Matching. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, *15*. https://doi.org/10.34010/jati.v15i1.15219

Erghoza, R., Irfansyah, A., & Penerbangan Surabaya, P. (2024). Rancang Bangun Sistem Informasi Ketarunaan Politeknik Penerbangan Surabaya. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Teknologi Penerbangan (Snitp) Tahun*, *169*, 2024.

Erlianda Cibro, & Yahfizham Yahfizham. (2024). Mengidentifikasi Dasar Algoritma Pemrograman. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer*, *4*(1), 194–206. https://doi.org/10.55606/juisik.v4i1.763

Farhan Londjo, M. (2021). Implementasi White Box Testing Dengan Teknik Basis Path Pada Pengujian Form Login. *Jurnal Siliwangi*, *7*(2), 2021.

Gunawan, A. (2022). Program Animasi Interaktif Pengenalan Tata Surya Dengan Menggunakan Adobe Flash Professional CS6 (Studi Kasus : SD Swasta Sri Pinang). *JoSDIS*, *2*(8.5.2017), 2003–2005.

H. R. R. Zen, & I. Nuryasin. (2024). Penerapan Whitebox Testing pada Pengujian Sistem Menggunakan Teknik Basis Path. *Journal Of Information Systems And Informatics Engineering*, *8*(1), 101–111.

Hardika, B., Kurniawan, M. D., Adzka, M., Prastowiyono, D., Banyubasa, A., Wicaksono, A., & Nasir, M. (2024). Pengujian Blackbox Testing Website Garuda Farm Menggunakan Teknik Equivalence Partitioning. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, *6*(02), 740–753. https://doi.org/10.53863/kst.v6i02.1420

Harianto, K., & Yusnita, A. (2024). *Optimisasi Kompetensi Mahasiswa Dalam Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. *7*(3), 726–732.

Hasudungan Manullang, E., Saputra, W., Perdana Windarto, A., Tunas Bangsa, S., Informatika, T., & Siantar, P. (2023). Perancangan Sistem Pengelolahan Data Pasien Covid-19 Rumah Sakit Tentara Pematangsiantar. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Komputer Dan Sains*, *1*(1), 623–630. https://prosiding.seminars.id/prosainteks

Hawari Nasution, M. A. Al, Siswanto, S., & Suryana, E. (2023). Rancangan Media Pembelajaran Berupa Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Media Infotama*, *19*(2), 528–537. https://doi.org/10.37676/jmi.v19i2.4771

Herawati, V. A. (2025). *Metode Penyelesaian Masalah Algoritma Linear Congruential Generator (LCG)*.

Huda, R. S., & Kurniawan, A. F. (2022). *Penerapan Firebase Pada Aplikasi E-Wisata Berbasis Android*. *1*, 247–256.

Indah Nurlita, & Reni Anggraini. (2023). Analysis and Design of Incoming and Outgoing Cash Accounting Information Systems at Kilometer 28 Laundry using the Pieces and Waterfall Methods with Unified Modeling Language

(Uml) Tools. *Formosa Journal of Applied Sciences*, *2*(6), 1065–1090. https://doi.org/10.55927/fjas.v2i6.4411

Informatika, T., Teknik, F., Papua, U., Informatika, T., Teknik, F., & Papua, U. (2024). Implementasi Metode Prototype Dalam Pengembangan Aplikasi Wondama-Tourism Berbasis Android Elfan Ulil Albab Christian Dwi Suhendra Teknik Informatika , Fakultas Teknik , Universitas Papua , Manokwari Lion Ferdinand Marini Abstrak suatu wilayah . Bidang pa. *Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, *18*(2), 1413–1431. https://doi.org/10.30865/mib.v7i2.5558.1

Izzah, Z. N., Humairah, H., & Kharisma, A. I. (2024). Analisis Penyebab Kurangnya Kemampuan Berhitung pada Materi KPK dan FPB Siswa Kelas V SDN Canditunggal. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, *4*(1), 167–177. https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i1.505

Kurniawan, D., Kuswanto, V., & Gunawan, A. H. (2023). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Bahan Bangunan Berbasis Web Pada Toko Bangunan Daerah Tigaraksa Menggunakan Metode User Accptance Testing. *Jurnal Algor*, *4*(2), 58–74.

Kurniawan, I., Dhoni, R., Arya Saputra, D., Rahmat Wahyudin, F., & Mubais, A. (2023). Implementasi Metode Prototype Pada Sistem Informasi Digital Angkringan Berbasis Web Di Kecamatan Mayong. *Journal of Information System and Computer*, *3*(1), 20–26. https://doi.org/10.34001/jister.v3i1.597

Kurniyanti, A. V., & Murdiani, D. (2022). Perbandingan Model Waterfall Dengan Prototype Pada Pengembangan System Informasi Berbasis Website. *Jurnal Nasional Indonesia*, *2*(08).

M, Y. A., & Dristyan, F. (2024). Interaksi : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Pengenalan Kodular : Solusi Praktis untuk Pembuatan Aplikasi Android Interaksi : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. *Faaslibsmedia*, *1*, 32–37.

Mariyani, U. D., Setiyaningsih, W., & Agustina, R. (2022). Pengembangan Sistem Koreksi Jawaban Esai Otomatis Menggunakan Naive Bayes Dan Pengujian Menggunakan User Acceptance Test (UAT). *Rainstek Jurnal Terapan Sains Dan Teknologi*, *4*(1), 61–73. https://doi.org/10.21067/jtst.v4i1.6857

Martin, R. S., & Dewanto, Y. (2023). Prototipe kunci pintu otomatis menggunakan sensor kamera berbasis raspberry. *Jurnal Teknologi IndustriM*, *12*(1), 21–29.

Masikhoh, L., Kasoni, D., & Subhiyanto. (2025). Sistem Informasi Manajemen Pelayanan Service Berbasis Web pada Efox tech. *Jurnal Sistem Informasi*, *14*(1), 17–24. https://doi.org/10.51998/jsi.v14i01.605

Matematika, M. P. (2023). *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*. *4*(3).

Maulana, H., & Kartikasari, R. D. (2023). Analisis Efisiensi Penggunaan Figma dalam Desain Antarmuka Pengguna bagi Mahasiswa. *Hal*, 1–5.

Mujahidin[1], A. A., & Salsabila[2], H. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti.Jurnal Of Social Science Research.1-2. *Innovative: Journal of Social Science Research*, *552*, 5.

Murdaya, M. A., & Haryanto, E. V. (2024). *Penerapan Metode LCG Dalam Pengacakan Soal Ujian Pada SMKS Imelda Berbasis Android Application of the LCG Method in Randomizing Exam Questions at the Android-Based Imelda Vocational School*. (2). http://kti.potensi-utama.ac.id/index.php/JID

Mutiarani, R. A., Wibawa, I. P. A., Handika, I. P. S., Setiawan, I. K., & Yanti, C. P. (2023). Media Pembelajaran Matematika Perkalian dan Pembagian untuk Meningkatkan Nilai Siswa SDN 4 Batuagung. *Journal of Social Work and Empowerment*, *3*(1), 29–38. https://doi.org/10.58982/jswe.v3i1.512

Ngafidin, K. N. M., Arista, A., & Amriza, R. N. S. (2021). Implementasi Firebase Realtime Database pada Aplikasi FeedbackMe. *RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, *1*(10), 327–334.

Nur, A., Timba, F. N. S., & Maria, S. K. (2025). Pengaruh Kuis Interaktif Berbasis Digital (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Perkalian Pecahan Dengan Bilangan Asli Siswa Kelas Vi Sdi Madawat. *Concept and Communication*, *null*(23), 301–316. https://doi.org/10.15797/concom.2019..23.009

Nurhikmah, D., Istiningsih, S., Wahyuningsih, B. Y., & Fauzi, A. (2025). Analisis Kesulitan Pemahaman Materi Perkalian 10 Sampai Dengan 20 Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, *7*(1), 223–235. https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/10661

Odijie, C. O. (2025). On Parameter Selection Criteria for Linear Congruential Generators. *DS Journal of Modeling and Simulation*, *3*(1), 45–50. https://doi.org/10.59232/ms-v3i1p104

parjito, O. U. (2022). 2362-5172-1-Pb. *Alat Terapan Yang Difungsikan Secara Khusus Dan Terpadu Sesuai Kemampuan Yang Dimilikinya Aplikasi Merupakan Suatu Perangkat Komputer Yang Siap Pakai Bagi User*, *3*(3), 354–365.

Peambonan, S., & Palopo, K. (2024). *TELUR*. *12*(3).

Pembelajaran, S., Dalam, B. P., Pendidikan, P., Islam, A., & Kunci, K. (2024). *Pembelajaran Kuis Sebagai Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. *9*(2), 66–70. https://jurnal.staiyaptip.ac.id/index.php/alkarim

Perbawa, K. A., & Diana, D. (2022). Application of Linear Congruential Generator (LCG) Algorithm in Android Based Mathematics Education Game. *Jurnal Komputer, Informasi Dan Teknologi*, *2*(1), 47–56. https://doi.org/10.53697/jkomitek.v2i1.599

Perdana, C., Maharani, & Angga Wijaya, M. (2024). Implementasi Framework Bootstrap 5 Pada Perancangan Front-End Website MC BRO di PT X. *Jurnal Sistem Informasi Galuh*, *2*(1), 30–43. https://doi.org/10.25157/jsig.v2i1.3634

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

Pratiwi, Y., & Widianti, L. W. (2025). Implementasi Whitebox Testing Dengan Teknik Basis Path Pada Pengujian Halaman Pencarian Program Promo. *Jurnal Kecerdasan Buatan Dan Teknologi Informasi*, *4*(2), 173–180.

Priska Dinanti Putri, H. (2024). Peran Pendidikan Dasar dalam Pembentukan Dasar Kemampuan Anak di SD Negeri 6 Wonogiri. *BAHUSACCA : Pendidikan Dasar Dan Manajemen Pendidikan*, *4*(1), 11–16. https://doi.org/10.53565/bahusacca.v4i1.929

Priyambodo, R., Arifin, M., & Irawan, Y. (2024). Modelling Language (UML) Studi Kasus Toko Visa Collection Jepara. *SITECH*.

Purnomo Aji, L., Abdurrozzaq Zulkarnain, I., & Nurfitri, K. (2025). Perancangan Aplikasi Simulasi Ujian Sekolah Di Smk Negeri 1 Ponorogo Menggunakan Algoritma Linear Congruential Generator Berbasis Web. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, *9*(4), 5962–5970. https://doi.org/10.36040/jati.v9i4.13979

Putri, N. N., Mashuri, A., & Setyowati, R. (2024). Metode Jarimatika Mempengaruhi Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Kelas II SDN Banjarbanggi 2. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *5*(1), 1743–1748.

Rahmat Musfikar, Ichsanul Akbar, Sarini Vita Dewi, & Aulia Syarif Aziz. (2023). E-Module Bahasa Pemrograman Java Berbasis Exe-Learning. *Jurnal PROCESSOR*, *18*(1), 1–7. https://doi.org/10.33998/processor.2023.18.1.704

Ramadhani, Y., Ariza, R. H., Arrahman, A. R., Maulana, A. W., Oktaviani, A. P., Lindra, D., & Sipayung, K. (2025). Perancangan Sistem Informasi Pengarsipan Surat Pada Sekretariat Dprd Provinsi Jambi Berbasis Website. *INFOTECH Journal*, *11*(1), 108–114. https://doi.org/10.31949/infotech.v11i1.14110

Satria, R., Ahmad, I., & Gunawan, R. D. (2023). Rancang Bangun E-Marketplace Berbasis Mobile Untuk Meningkatkan Pelayanan Penjualan. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, *4*(1), 89–95. https://doi.org/10.33365/jatika.v4i1.2457

Selviana Anggreani, & Yahfizham Yahfizham. (2024). Pengantar dan Pengenalan Konsep Dasar Algoritma Pemrograman. *Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter*, *2*(1), 282–294. https://doi.org/10.51903/pendekar.v2i1.599

Setiana, E., & Muliasari, L. (2024). Analisis Sistem dan Perancangan Aplikasi Website International Conference Menggunakan Metode UML. *In Search (Informatic, Science, Entrepreneur, Applied Art, Research, Humanism)*, *23*(1), 152–164.

Shaleh, I. A., Yogi, J. P., Pirdaus, P., Syawal, R., & Saifudin, A. (2021). Pengujian Black Box pada Sistem Informasi Penjualan Buku Berbasis Web dengan Teknik Equivalent Partitions. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, *4*(1), 38. https://doi.org/10.32493/jtsi.v4i1.8960

Simatupang, F. H., Agung, A. A. G., & Suprihatin, E. (2024). Aplikasi Berbasis Web untuk Penjualan Kain Tekstil Menggunakan QRIS (Studi Kasus: PT. Mulya Jaya Kab. Majalaya). *E-Proceeding of Applied Science*, *10*(2), 639–646.

Siregar, A. (2023). *Bab Ii Jurnal Penjumlahan (Siregar Dkk)*. *3*, 6248–6259.

Sitanggang, R., Dachi, T. U., & Manurung, I. H. G. (2022). Rancang Bangun Sistem Penjualan Tanaman Hias. *Tekesnos*, *4*(1), 84–90.

Sitinjak, N. M., Yusnandar, Y., Surbakti, S. S. B., Prastya, R., Hasibuan, M. F., & Ikorasaki, F. (2025). Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode Linear Congruent Generator Berbasis Android. *Jurnal Minfo Polgan*, *14*(2), 2905–2915. https://doi.org/10.33395/jmp.v14i2.15561

Sormin, M. A., Ginting, N., Harahap, F. S., Ariaji, R., Harahap, M. L., & Pardede, J. K. (2024). Di Kelurahan Pancuran Pinang Sibolga Sambas. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sapangambei Manotoktok Hitei*, *4*, 94–96.

Steven, R., Arifin, M. Z., Ikromi, I. M., & Alfarizi, I. A. (2026). Analisis Dan Pengujian Fungsionalitas Website Rotijoy Menggunakan Metode Black Box Testing. *TEPI*, *2*(1), 22–28.

Sugandi, Z. A. W., Nugraha, Y. A., Anam, S. N., & Damayanti, I. (2022). Jurnal IT CIDA Vol. 8, No. 1Juni 2022ISSN: 2477-8133 e-ISSN: 2477-81251Implementasi Konsep Pemrograman Berorientasi Objek Dalam

Aplikasi Pembukuan Keuangan Penjual Jus Buah Menggunakan Bahasa Pemrograman Java. *Jurnal IT CIDA*, *8*(1), 1–8.

Sukarene, Harjono, Sutaryono, Y., & Maslami, V. (2023). Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dan Inovatif Dalam Peningkatan Pemahaman Konsep Pecahan Bagi Guru Sd Desa Pelabuhan Dalam Kecamatan Pemulutan Ogan Ilir Sisca. *Jurnal Pepadu*, *4*(4), 541–546.

Sunarsa, T., Cahyono, M. R. A., & Maulana, A. (2024). Perancangan Unified Modelling Language Sistem Informasi Surat Jalan dan Lembaran Permintaan Perbaikan Berbasis Website. *Jurnal Instrumentasi Dan Teknologi Informatika (JITI)*, *6*(1), 46–59.

Sutrisno, J., & Karnadi, V. (2021). Aplikasi Pendukung Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Lagu Berbasis Android. Computer And Science Industrial Engineering (Comasie). *Jurnal Comasie*, *4*(ISSN : 2715-6265), 6. https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal/article/view/3549

Taufik, R., Citra Dewi, P., Widina, K., & Anwar, A. (2021). Analisis Banjir di Kota Bandung dengan Pemodelan Sistem Rich Picture Diagram. *Jurnal Inovasi Masyarakat*, *01*(02), 202–210. https://bandungkota.bps.go.id/

Teknologi, J., Dan, P., Jtpp, P., No, V., Juli, E., Hal, S., Aliya, N., Putri, M., Hidayat, A., Agusta, A. R., & Sari, D. D. (2025). *Meningkatkan Kemampuan Analisis Siswa Pada Muatan Matematika Menggunakan Model Proteam Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (Jtpp)*. *03*(01), 190–196.

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

Wijaya, Michelle Lanetha, S. (2025). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Web Dengan Pengujian User Acceptance Test (Uat) Study Kasus (Dodol Ny. Pang). *Jurnal Algor*, *1*, 13–23.

Yolanita, C., & Ruswendi, A. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, *5*(3), 464–470. https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i3.1464