DAFTAR PUSTAKA

Aditya, R., & Pranatawijaya, V. H. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Kegiatan Menggunakan Metode Prototype*. *1*(June), 47–57.

Arti kata rancang-2 - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. (n.d.). https://kbbi.web.id/rancang-2

Badaruddin, K., Zailia, S., & Kamizi, F. (2020). Ragam Keterampilan Kepramukaan. In *NoerFikri*.

Bagus Rubyanto Esha Andrai, A. S. (2023). *ANALISA EVALUASI WEBSITE PENERIMAAN MAHASISWA DENGAN MENGGUNAKAN METODE UAT PADA STMIK WIDURI*. *01*(10), 21–30.

Beno, J., Silen, A. ., & Yanti, M. (2022). Program Animasi Interaktif Pengenalan Tata Surya Dengan Menggunakan Adobe Flash Professional CS6 (Studi Kasus : SD Swasta Sri Pinang) Amri. *Braz Dent J.*, *33*(1), 1–12.

BSKAP, T. (2024). *Kemendikbudristek Pastikan Pramuka tetap menjadi Ekstrakurikuler yang Wajib disediakan Sekolah*. Kemendikbud.Go.Id.

Budi Hartono. (2022). *Pemrograman Java untuk Pemula*. Universitas Sains & Teknologi Komputer.

Budi Santoso, A. (2021). Buku Ajar Aplikasi Komputer. In *IAIN Manado Press*.

Christine, N., Simatupang, L., Harahap, N., & Hafas, S. (2024). *RANCANGAN PROTOTIPE MARKER BEACON SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI POLITEKNIK PENERBANGAN MEDAN*. *8*(8).

Cinde Adia Diningsih,. (2024). Kiasan Dasar Gerakan Pramuka Dalam Membentuk Jati Diri Bangsa Indonesia. *Jurnal Manejemen, Akuntansi Dan Pendidikan*, 66–77. https://doi.org/10.59971/jamapedik.v1i1.12

Erni Sri Wahyuni. (2020). Analisis Cara Kerja CRUD dengan Menggunakan Android Studio. *Analisis Cara Kerja CRUD Dengan Menggunakan Android Studio*.

Fadhilla, A., SUheri, & Khaliq, A. (2021). Aplikasi Mobile Learning Berbasis Android Untuk Belajar Huruf Hijaiyah. *Jurnal Nasional Teknologi Komputer*, *1*(1), 28–36. https://doi.org/10.61306/jnastek.v1i1.5

Fazrin, Q. E., Lisnawati, T., Nurhayati, S., Satya, J. B., & Alamsyah, D. (2021). Penerapan Metode Pengembangan Sistem Extreme Programing (XP) Pada Aplikasi Presensi Karyawan dengan QR Code. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, *3*(3), 164–170. https://doi.org/10.47065/bits.v3i3.1018

Filcha, A., & Hayaty, M. (2019). Implementasi Algoritma Rabin-Karp untuk

Pendeteksi Plagiarisme pada Dokumen Tugas Mahasiswa. *JUITA : Jurnal Informatika*, *7*(1), 25. https://doi.org/10.30595/juita.v7i1.4063

Ginocchio, I. F. (2020). *Artikel Media Pembelajaran*. *13*(Ii), 166–173.

Goel, M., & Singal, G. (2021). Android OS CASE STUDY. *ArXiv Preprint ArXiv:2104.09487*.

Gunawan, R., Yudiana, Y., & Apriansyah, W. Y. (2021). Rancang Bangun Company Profile Kebab Ben's Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter. *Dirgamaya: Jurnal Manajemen Dan Sistem Informasi*, *1*(2), 36–45. https://doi.org/10.35969/dirgamaya.v1i2.181

Guntara, R. G. (2022). Impression: Jurnal Teknologi dan Informasi Firebase Realtime Database Untuk Aplikasi Point of Sales UMKM Berbasis Cloud Computing Pada Smartphone Android. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, *1*(2).

Hidayat, A., Yani, A., Rusidi, & Saadulloh. (2019). Membangun Website Sma Pgri Gunung Raya Ranau Menggunakan Php Dan Mysql. *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, *2*(2), 41–52.

Hidayat, S. (2024). *ALUN-ALUN CILEDUG MENGGUNAKAN ALGORITMA*.

Indra Gunawan. (2021). Deteksi Plagiarisme Abstrak Skripsi dengan Menggunakan Algoritma Rabin Karp (Studi Kasus: Fakultas Ilmu Komputer Universitas Singaperbangsa Karawang). *Techno Xplore : Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, *6*(2), 75–81. https://doi.org/10.36805/technoxplore.v6i2.1227

Iskandar, K. (2021). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIS PERGURUAN TINGGI MENGGUNAKAN DIAGRAM USE CASE DAN RICH PICTURE*. *3*(1), 654–662.

Kaisar, M. A. Al. (2021). *Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Pembelian Barang pada PT.Bank Anz Indonesia*. 193.

KBBI Online. (2021). Arti kata media - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. In *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemdikbud* (p. 1). https://kbbi.web.id/media

KEMENDIKBUD RI. (2020). *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan » Republik Indonesia*. 2020. https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/11/pemerintah-daerah-diberikan-kewenangan-penuh-tentukan-izin-pembelajaran-tatap-muka

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan » Republik Indonesia. (n.d.-a). Retrieved February 24, 2025, from https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2024/04/kemendikbudristek-pastikan-pramuka-tetap-menjadi-ekstrakurikuler-yang-wajib-disediakan-sekolah

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan » Republik Indonesia. (n.d.-b).

Khoiriyah, R., & Priana, A. J. (2020). Implementasi Teknologi Business Process Model Notation (BPMN), Teks, Flowchart dan Rich Picture pada Bisnis Startup. *Jurnal Teknologi Informasi*, *4*(2), 356–361. https://doi.org/10.36294/jurti.v4i2.1715

Kurniati, I. D., Setiawan, R., Rohmani, A., Lahdji, A., Tajally, A., Ratnaningrum, K., Basuki, R., Reviewer, S., & Wahab, Z. (2020). *Buku Basis Data*.

Londjo, M. F. (2021). *Seri Sains dan Teknologi IMPLEMENTASI WHITE BOX TESTING DENGAN TEKNIK BASIS PATH Kata Kunci : White Box , Basis Path , Form Login Seri Sains dan Teknologi P-ISSN 2477-3891 E-ISSN 2615-4765*. *7*(2), 35–40.

Manurung, M. K. A. A., Samsudin, S., & Ikhwan, A. (2022). Implementasi Algoritma Rabin Karp Pada Aplikasi Muroja'ah Hafalan Al-Qur'an Menggunakan Google Speech API Berbasis Android. *Journal Cerita*, *8*(2), 127–139. https://doi.org/10.33050/cerita.v8i2.2461

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

Murtianingsih, T. (2024). *Rancang Bangun Pengecekan Keaslian Produk Obat Herbal PT. Cipta Herba Indonesia Menggunakan Algoritma AES-128 Berbasis QR-Code*.

Nahar Mardiyantoro, & Listiani, M. (2021). Implementasi Algoritma AES Pada QR-Code Sebagai Parameter Keaslian Data Dalam Pembuatan KTA. *SATESI: Jurnal Sains Teknologi Dan Sistem Informasi*, *1*(1), 26–31. https://doi.org/10.54259/satesi.v1i1.5

Nasution, A. (2015). Metodologi Penelitian: Metodologi penelitian Skripsi. In M. S. Dr. Ir. Try Koryati (Ed.), *Rake Sarasin*. KBM INDONESIA.

Ningsih, K. S., Aruan, N. J., & Siahaan, A. T. A. A. (2022). *SITek: Jurnal Sains, Informatika, dan Tekonologi E-ISSN : 2964-6901*.

Nistrina, K., & Sahidah, L. (2022). Unified Modelling Language (Uml) Untuk Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Di Smk Marga Insan Kamil. *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA*, *4*(1), 17.

Nurmufid, D. F., Saefuloh, H., & Pane, S. F. (2023). *Tutorial Pengembangan Sistem Informasi Sewa Jasa Teknisi* (M. N. Fauzan (Ed.)). PT. Penerbit Buku Pedia.

Powell, B. (2014). Р. Баден-Пауэлла «Scouting for boys» , 1908, 222 с. *Scouting For Boys*, *3*, 39.

Putra, N. P., Rabin-karp, A., Recognition, M. S., Force, B., Karp, R., & Masalah, P. (2019). *292682-Penerapan-Algoritma-Rabin-Karp-Dengan-Pe-73De35F7*. *1*(2), 49–58.

Renaningtias, N., & Apriliani, D. (2021). Penerapan Metode Prototype Pada Pengembangan Sistem Informasi Tugas Akhir Mahasiswa. *Rekursif: Jurnal Informatika*, *9*(1). https://doi.org/10.33369/rekursif.v9i1.15772

Riskawati, Zakaria, Musthafa Haris Munandar, B. B. (2021). Perancangan Sistem Pengenalan Rambu-Rambu Lalu Lintas Pada MTS Islamiyah Menggunakan Adobe Flash Prosesional CS6. *Journal of Student Development Information System (JoSDIS) e-ISSN*, *1*(1), 2774–7948.

Rochmawati, F. D. (2022). Perkembangan Bahasa Pemrograman Komputer Di Amerika Serikat Tahun 1955-1995. *Skripsi*, 1–86. http://digilib.uinkhas.ac.id/17639/1/FItria Dewi Rochmawati.pdf

Rosida Vivin, Nahari Riza, A. M. P. (2024). Dasar Pemrograman Mobile dengan Kotlin. *Eureka Media Aksara*, 1–162.

Santoso, A., & Solichin, A. (2023). Analisis Kemiripan Dokumen Tesis Menggunakan Algoritma Rabin-Karp Dan Dice Coefficient Similarity. *Techno.Com*, *22*(1), 12–27. https://doi.org/10.33633/tc.v22i1.7110

Satria, M. R., Adiprima, P., Jeanindya, M., Anggraena, Y., Anitawati, Kandi, S., & Tracey, Y. H. (2024). *Buku Panduan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. 207.

Sie, J. B. L., Izmy Alwiah Musdar, & Syamsul Bahri. (2022). Pengujian White Box Testing Terhadap Website Room Menggunakan Teknik Basis Path. *KHARISMA Tech*, *17*(2), 45–57. https://doi.org/10.55645/kharismatech.v17i2.235

Sinaga, D. (2022). Buku Ajar Metodologi Penelitian. *UKI Press*, 1–90.

Siregar, O. S., Siregar, A. C., & Alkadri, S. P. A. (2022). Sistem Pendeteksi Kemiripan Jawaban Essay Menggunakan Algoritma Rabin Karp. *Digital Intelligence*, *3*(1), 19. https://doi.org/10.29406/diligent.v3i1.3454

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2012). Instructional Media and Technology for Learning. *International Journal of Distributed and Parallel Systems*, *3*, 8.

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russel, J. D. (2014). Instructional Technology & Media for Learning Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar Edisi Kesembilan. In Arif Rahman (Ed.), *Oleh Arif Rahman (Ke-3). Kencana Prenada Media Group*. Prenadamedia Group.

Sunardi, A. B. (2009). *Boyman: Ragam Latih Pramuka. Nuansa Muda*. Nuansa Muda.

Suprapto, E. (2021). User Acceptance Testing (UAT) Refreshment PBX Outlet Site BNI Kanwil Padang. *Jurnal Civronlit Unbari*, *6*(2), 54. https://doi.org/10.33087/civronlit.v6i2.85

Tiga, P., Berbasis, B., & Web, B. (2021). *Abstrak: Perkembangan teknologi yang*

sangat pesat dan fasilitas-fasilitas pendukung yang semakin banyak, masyarakat mulai menggunakan berbagai layanan yang bersifat komputerisasi karena lebih mudah dan banyak pilihan yang dapat mempermudah segala kebutuha. *3*(2), 354–361.

Yusrina, Y. R., Sellyana, A., & Handayani, T. (2024). Media Pembelajaran Praja Muda Karana (Pramuka) Berbasis Android. *JUTEKINF (Jurnal Teknologi Komputer Dan Informasi)*, *12*(1), 70–95. https://doi.org/10.52072/jutekinf.v12i1.658

Zalukhu, A., Swingly, P., & Darma, D. (2023). Perangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran Flowchart. *Jurnal Teknologi, Informasi Dan Industri*, *4*(1), 61–70.

Zulianti, E., Nabyla, F., & Syauqi, A. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Pada Bengkel Motor Savana Berbasis Web Menggunakan Metode Xp (Extreme Programming). *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Peradaban*, *1*(1), 12–17.