

DAFTAR PUSTAKA

- Aipina, D., & Witriyono, H. (2022). Pemanfaatan Framework Laravel Dan Framework Bootstrap Pada Pembangunan Aplikasi Penjualan Hijab Berbasis Web. *Jurnal Media Infotama*, 18(1), 2022.
- Ajiziyah, S. (2024). *Aplikasi Belajar Menulis Aksara Jawa Menggunakan Algoritma Point in Polygon Berbasis Android*.
- Alawiah, E. T. (2017). Rancangan Aplikasi Smart City Berbasis Mobile Untuk Meningkatkan Kualitas Layanan Publik Studi Kasus Pemkot Bogor. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 3(1), 24–29. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/view/1339>
- Alyyuddin Iqbal Habiby, Y. Y. (2017). Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web (Studi Kasus : TK Kusuma Putra Kota Mojokerto). *Jurnal Manajemen Informatika*, 7(2), 94–100.
- Asnal, H., Junadhi, Jamaris, M., Mardainis, & Irawan, Y. (2022). Workshop UI/UX Design dan Prototyping dengan Figma di SMK Taruna Masmur Pekanbaru. *J-PEMAS - Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 18–25. <https://doi.org/10.33372/j-pemas.v3i1.800>
- Aswiputri, M. (2022). Literature Review Determinasi Sistem Informasi Manajemen: Database, Cctv Dan Brainware. *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 3(3), 312–322. <https://doi.org/10.31933/jemsi.v3i3.821>
- Baenil Huda, & Bayu Priyatna. (2019). Penggunaan Aplikasi Content Manajement System (CMS) Untuk. *Systematics*, 1(2), 81–88.
- 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>

- Chaidir, I., Erwanto, Y., & Handono, F. W. (2020). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Aksara Sunda Berbasis Android. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 4(3), 41–47. <https://doi.org/10.37438/jimp.v4i3.231>
- Chamida, M. A., Susanto, A., & Latubessy, A. (2021). Analisa User Acceptance Testing Terhadap Sistem Informasi Pengelolaan Bedah Rumah Di Dinas Perumahan Rakyat Dan Kawasan Permukiman Kabupaten Jepara. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 3(1), 36–41. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v3i1.7531>
- Cholifah, W. N., Mardiyati, S., & Pauziah, U. (2023). Sistem Aplikasi Android Service Provider Biznet Pada Pt Supra Primatama Nusantara. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 4(1), 259–271. <https://doi.org/10.55681/jige.v4i1.580>
- Dikna Dwi Suci, Y. N. S. G. S. (2024). *Rancang Bangun Aplikasi Vocabulary Untuk Anak-Anak Menggunakan Algoritma Fisher Yates Shuffle Untuk Pengacakan Soal Berbasis Android (Studi Kasus : Ra Al – Istiqomah)*.
- Edy Winarno, S. T., & Zaki, A. (2014). *Pemrograman Web Berbasis Html 5, php, dan Javascript*. Elex Media Komputindo.
- Endra, R. Y., Aprilinda, Y., Dharmawan, Y. Y., & Ramadhan, W. (2021). Analisis Perbandingan Bahasa Pemrograman PHP Laravel dengan PHP Native pada Pengembangan Website. *EXPERT: Jurnal Manajemen Sistem Informasi Dan Teknologi*, 11(1), 48. <https://doi.org/10.36448/expert.v11i1.2012>
- Eyni Alfia, N., & Waseso, B. (2020). Perancangan Aplikasi Retensi Data Pada Database MySQL (Studi Kasus: PT. Telkomsigma). *Maret*, 2(3), 2655–7541. <https://jurnal.ikhafi.or.id/index.php/jusibi/364>
- Fadhillasari, A., Endah Wahanani, H., & Ali Akbar, F. (2024). Equivalence Partitioning Dan Boundary Value Analysis Dalam Black Box Testing Pada Platform E-Commerce Berbasis Web Di Lima Benua. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(3), 3362–3367.

<https://doi.org/10.36040/jati.v8i3.9673>

- Fatah, H., Ichsan, N., Wahyuni, T., Ernawati, E., & Indriyanti, I. (2020). Rancang Bangun Program Aplikasi Pembelajaran Aksara Sunda Berbasis Android. *Sistemasi*, 9(2), 304. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v9i2.770>
- Febriandirza, A. (2020). Perancangan Aplikasi Absensi Online Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman Kotlin. *Pseudocode*, 7(2), 123–133. <https://doi.org/10.33369/pseudocode.7.2.123-133>
- Grace, D. (2021). Sakit Di Kota Palu Menggunakan Algoritma Greedy Berbasis Web. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi Dan Komputer*, 4(2), 59–76.
- Gunawan, R., Yusuf, A. M., & Nopitasari, L. (2021). Rancang Bangun Sistem Presensi Mahasiswa Dengan Menggunakan Qr Code Berbasis Android. *Elkom: Jurnal Elektronika Dan Komputer*, 14(1), 47–58.
- Herlinah, S., & Musliadi, K. H. (2019). *Pemrograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop, dan Audition*. Elex Media Komputindo.
- Holida, S. M., Alawiyah, T., & Sutisna, H. (2016). Penerapan Animasi Interaktif Dalam Pengenalan Aksara Sunda. *Jurnal Informatika*, 1(2), 111–122. <https://doi.org/10.31311/ji.v1i2.39>
- Hormann, K., & Agathos, A. (2001). The point in polygon problem for arbitrary polygons. *Computational Geometry: Theory and Applications*, 20(3), 131–144. [https://doi.org/10.1016/S0925-7721\(01\)00012-8](https://doi.org/10.1016/S0925-7721(01)00012-8)
- Irawan, Y. (2017). Pengujian Sistem Informasi Pengelolaan Pelatihan Kerja UPT BLK Kabupaten Kudus dengan Metode Whitebox Testing. *Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 9(3), 59–63.
- Karawang, N. A. (2020). Manajemen Persediaan Bahan Baku Berbasis Pada Pt. Tuffindo Nittoku Autoneum Karawang. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 10(1), 90–99. <https://doi.org/10.35968/m-pu.v10i1.370>
- Krisdiawan, R. A., Budianto, H., Sutabri, T., & Kurniawan, A. (2022).

IMPLEMENTASI ALGORITMA LINEAR CONGRUENT METHOD (LCM) PADA MEDIA PEMBELAJARAN BAGIAN-BAGIAN BUNGA BERBASIS VIRTUAL REALITY (Studi Kasus : SMP Negeri 2 Ciawigebang). *Nuansa Informatika*, 16(2), 94–105. <https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i2.5899>

Kumar, G. N., & Bangi, M. (2018). An Extension to Winding Number and Point-in-Polygon Algorithm. *IFAC-PapersOnLine*, 51(1), 548–553. <https://doi.org/10.1016/j.ifacol.2018.05.092>

Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>

Mahardika, B. T. (2020). Perancangan Sistem Informasi Management Siswa Berprestasi Berbasis Android Pada Smk Pgri Rawalumbu. *Jurnal Sains & Teknologi*, Vol X, No., 1–15. <http://repository.unsada.ac.id/id/eprint/1633>

Masdul, M. R. (2018). Komunikasi Pembelajaran Learning Communication. *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 13(2), 1–9. <https://www.jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/IQRA/article/view/259>

Mubarak, H. &. (2022). Jurnal Basicedu. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 7360–7367.

Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>

Mulyanto, Y., Hamdani, F., & Hasmawati. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Omg Berbasis Web Di Kecamatan Empang Kabupaten Sumbawa. *Jurnal Informatika, Teknologi Dan Sains*, 2(1), 69–77. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v2i1.560>

Mulyati, S., & Wardono, W. (2019). Kreativitas Matematis Siswa Pada Pembelajaran Discovery Learning Dengan Media Berbasis Android Studio.

PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika, 2, 788–797.

Munawar, G., Wisnuadhi, B., & Sibarani Sumanda, N. (2018). Analisis Performa Aplikasi Android Pada Bahasa Pemrograman Java dan Kotlin. *9th Industrial Research Workshop and National Seminar*, July. <https://www.researchgate.net/publication/329525878>

Nasril, N., & Aribah, G. (2018). Perancangan Sistem Informasi Linieritas Bidang Studi Pada Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. *Jurnal Lentera ICT*, 4(1), 34–52.

Nasution, A., Efendi, B., & Kamil Siregar, I. (2019). Pelatihan Membuat Aplikasi Android Dengan Android Studio Pada Smp Negeri 1 Tinggi Raja. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 2(1), 53–58. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v2i1.321>

Nendya, M. B., Susanto, B., Tamtama, G. I. W., & Wijaya, T. J. (2023). Desain Level Berbasis Storyboard Pada Perancangan Game Edukasi Augmented Reality Tap The Trash. *Fountain of Informatics Journal*, 8(1), 1–6. <https://doi.org/10.21111/fij.v8i1.8836>

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.

Nurfauziah, H., & Jamaliyah, I. (2022). Perbandingan Metode Testing Antara Blackbox Dengan Whitebox Pada Sebuah Sistem Informasi. *Jurnal Visualika*, 8(2), 105–113. <https://jurnas.saintekmu.ac.id/index.php/visualika/article/view/24>

Nurhayati, A. N., Josi, A., & Hutagalung, N. A. (2018). Penjualan. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 7(2), 13–23.

Nurnaningsih, D., & Permana, A. A. (2018). Rancangan Aplikasi Pengamanan Data Dengan Algoritma Advanced Encryption Standard (Aes). *Jurnal Teknik Informatika*, 11(2), 177–186. <https://doi.org/10.15408/jti.v11i2.7811>

- Pandawangi, S. (2021). Metodologi Penelitian. *Journal Information*, 4, 1–5.
- Pauziah, D., & Laksanawati, W. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Augmented Reality Pada Materi Struktur Kristal. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 14(2), 179–188. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v14i2.15763>
- Pelu, N., & Djayali, A. D. (2022). Sistem Informasi Monitoring Kehadiran Dosen Menggunakan Metode Point in Polygon Berbasis Website: Studi Kasus pada Program Studi Manajemen Informatika. *JAMINFOKOM-Jurnal Manajemen* <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3116848>
- Prasetio, Y. (2022). *Aplikasi Belajar Menulis Huruf Katakana Menggunakan Algoritma Point In Polygon Berbasis Android*.
- Prasetyo Siswirawan, A., Pradana Yoani, A., Yuke Pradikta, A., Oktavia, H., Fadalwa, K., Elisabeth Taena, M., Raudhatul Syifa, S., Michael Sihombing, Y., Muhammad Azmi, Z., Saputri, G., Pamulang Jl Surya Kencana No, U., & Tangerang Selatan -Banten, P. (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Corel Draw Pada Smpn 32 Kota Tangerang. *Abdi Jurnal Publikasi*, 2(2), 52–56. <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/index>
- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Pritandhari, M., & Wibawa, F. A. (2021). Pelatihan Desain Grafis Coreldraw Meningkatkan Kreativitas Karang Taruna Pemuda Mandiri Kelurahan Rejomulyo. *SINAR SANG SURYA: Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 33. <https://doi.org/10.24127/sss.v5i1.1480>
- Pujadi, T. (2011). Aplikasi Sewa Mobil Berbasis Web pada PT Indomobil Car Rental. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 2(1), 580. <https://doi.org/10.21512/comtech.v2i1.2807>

- Putra, A. P., Andriyanto, F., Karisman, K., Harti, T. D. M., & Sari, W. P. (2020). Pengujian Aplikasi Point of Sale Menggunakan Blackbox Testing. *Jurnal Bina Komputer*, 2(1), 74–78. <https://doi.org/10.33557/binakomputer.v2i1.757>
- R I, S. R., & Saputra, S. A. (2023). Perancangan Ui/Ux Design Pada Aplikasi Jasa Freelancer Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 25(1), 7–14. <https://doi.org/10.33557/jurnalmatrik.v25i1.2279>
- Rahardian, R., & William Pratama Wenas, M. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Koperasi Xyz Menggunakan Framework Laravel Dan Vue.Js. *Jurnal Teknik Informatika Dan Teknologi Informasi*, 2(3), 115–122. <https://doi.org/10.55606/jutiti.v2i3.494>
- Rahman, A., Ahmad, I., & Oktaviansyah, A. F. (2022). Perancangan Sistem Informasi Administrasi Penduduk Untuk Validitas Data Kependudukan Menggunakan Framework Codeigniter 4 (Studi Kasus: Desa Branti Raya, Natar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 3(4), 3. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Rahmat Musfekar, 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 Airmas Sahid, R., Hasna Nabila, H., & Prastya, I. (2024). Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web untuk Layanan Pelanggan Di Segitiga Bermuda Café Coffee & Eatery Menggunakan Metode Waterfall. *Biner: Jurnal Ilmu Komputer, Teknik Dan Multimedia*, 2(2), 89–99. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/biner>
- 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>

- Riyan, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi. *Diksi*, 29(2), 205–216. <https://doi.org/10.21831/diksi.v29i2.36614>
- Rosaly, R., & Prasetyo, A. (2020). Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-Simbol. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 2(3), 5–7.
- Saleh Insani, R. W., & Agustini Alkadri, S. P. (2019). Pemetaan UMKM di Kota Pontianak dengan Sistem Informasi Geografis Berbasis Web. *Cybernetics*, 3(01), 23. <https://doi.org/10.29406/cbn.v3i01.1812>
- Science, G., & Outlook, E. (2020). 何霄嘉 1 , 郑大玮 2 , 许吟隆 3 (1. 32(2), 58–65.
- Shadiq, J., Safei, A., Wahyudin Ratu Loly, R., sitasi, C., Rwr, L., & Aplikasi Peminjaman Kendaraan Operasional Kantor Menggunakan BlackBox Testing, P. (2021). INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS Pengujian Aplikasi Peminjaman Kendaraan Operasional Kantor Menggunakan BlackBox Testing. *Information Management for Educators and Professionals*, 5(2), 97–110.
- Shofwan Hanief, S. K. M. T., & I Wayan Jepriana, S. K. M. C. (2020). *Konsep Algoritme dan Aplikasinya dalam Bahasa Pemrograman C++*. Penerbit Andi. <https://books.google.co.id/books?id=BRQQEAAAQBAJ>
- Siti Hardiani, T., Lyesmaya, D., Sutisnawati, A., & Keguruan Dan, F. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Aksara Sunda Melalui Penerapan Media Daring (Aplikasi Pasundan) Pada Siswa Sekolah Dasar. *JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 5(2), 152–161. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/download/3671/2684>
- Skripsi Faisal Full*. (n.d.).
- SMK Negeri 3 Kuningan. (2021). *Profil SMK Negeri 3 Kuningan*. <https://www.smkn3-kuningan.sch.id/profil/>

- Sofwan, A. (2011). Belajar Mysql dengan Phpmyadmin. *Modul Kuliah Graphical User Interface I (GUI) Di Perguruan Tinggi Raharja*, 1–29.
- Sri Hartati. (2020). Perancangan Sistem Informasi Inventaris Barang Pada Kantor Notaris Dan Ppat Ra Lia Kholila, Sh Menggunakan Visual Studio Code. *Siskomti*, 2(2), 37–48.
- Suli, K. T., & Nirsal, N. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Walenrang). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 13(1), 24–32.
- Sulistyorini, P. (2009). Pemodelan Visual dengan Menggunakan UML dan Rational Rose. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK Volume*, XIV(1), 23–29.
- Suprpto, 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>
- Supriatna, R. (2018). Implementasi Dan User Acceptance Test (UAT) Terhadap Aplikasi E-Learning. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Syamsiah, S. (2019). Perancangan Flowchart dan Pseudocode Pembelajaran Mengenal Angka dengan Animasi untuk Anak PAUD Rambutan. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 4(1), 86. <https://doi.org/10.30998/string.v4i1.3623>
- Syariah. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Gelombang Cahaya Menggunakan Linear Congruent Method (LCM) (Studi Kasus: SMA Negeri 1 Darma). *Proposal Tugas Akhir/Skripsi*.
- Taufik, R., Citra Dewi, P., Widina, K., & Anwar, A. (2021). Analisis Banjir di Kota Bandung dengan Pemodelan Sistem Rich Picture Diagram. *Jurnal Inovasi Masyarakat*, 1(2), 202–210. <https://bandungkota.bps.go.id/>

- Trimarsiah, Y., & Arafat, M. (2017). Analisis dan Perancangan Website Sebagai Sarana. *Jurnal Ilmiah MATRIK*, Vol. 19 No, 1–10.
- Ukur, A. (2020). *Sistem Informasi Monitoring Kualitas Alat Ukur*. *Ciastech*, 419–428.
- Utomo, A., Sutanto, Y., Tiningrum, E., & Susilowati, E. M. (2020). Pengujian Aplikasi Transaksi Perdagangan Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis. *Jurnal Bisnis Terapan*, 4(2), 133–140. <https://doi.org/10.24123/jbt.v4i2.2170>
- Wati, S. H., & Sudigdo, A. (2019). Keterampilan Menulis Karangan Narasi Sejarah Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Proseding Seminar Nasional PGSD*, 1(1), 274–282. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/sn-pgsd/article/view/4760>
- Widodo, A., Kadir Jaelani, A., Novitasari, S., Sutisna, D., & Erfan, Mu. (2020). Nalisis Kemampuan Menulis Makalah Mahasiswa Baru Pgsd Universitas Mataram. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 77–91. <https://doi.org/10.29408/didika.v6i1.1946>
- WIJAYA, F. D. N. (2020). Sistem Kasir (Siska) Online Menggunakan Codeigniter Pada Samanda Motor Pati. *Jurnal Teknologi Informasi*, Volume 2, 22–24.
- Wintana, D., Pribadi, D., & Nurhadi, M. Y. (2022). Analisis Perbandingan Efektifitas White-Box Testing dan Black-Box Testing. *Jurnal Larik: Ladang Artikel Ilmu Komputer*, 2(1), 8–16. <https://doi.org/10.31294/larik.v2i1.1382>