

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, J., Ismail, I. E., Kom, S., & Kom, M. (2021). *Unit Testing dan User Acceptance Testing pada Sistem Informasi Pelayan Kategorial Pelayanan Anak*. 1–7.
- Aditya, F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2022). RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN BERBASIS ANDROID (Studi Kasus: PADA TOKO MURAH JAYA ALUMUNIUM). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 316–329. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2037>
- Agnia Hardianty, D., & Yustiana, I. (2022). Rancang Bangun Aplikasi E-Learning Berbasis Progressive Web Apps Untuk Menunjang Pembelajaran Online dengan Metode Prototyping. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 6(2), 754–765.
- Ahmad, N., Hartati, E., Krisnanik, E., Ardilla, Y., Ernawati, I., Pradnyana, I. W. W., & others. (2022). *REKAYASA PERANGKAT LUNAK*. Penerbit Widina. https://books.google.co.id/books?id=p_NJEQAAQBAJ
- Akhin, M., Belyaev, M. (2020). *Kotlin language specification*. JetBrains Research. <https://kotlinlang.org/spec/introduction.html>
- Anggraini, P., Mulya, D. P., & Sularno, S. (2020). Perancangan Aplikasi Customer Relationship Management Berbasis Wap Pada the Aliga Hotel. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 2(2), 161–186. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v2i2.128>
- Ariandi, M., & Ariyadi, M. D. (2022). Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle pada Game Edukasi Pembelajaran Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 6(4), 2120. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i4.4683>
- Arianto, S. S. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi Informasi Benua Berbasis*

Android. July.

Arifin, O., Ikhsan, F. K., Putra, R. F., Utami, F. N., Wardana, A. K., Ginting, E. F., Defriani, M., Syaharuddin, A. Z., Kusumaningtyas, K., & Widyawati, D. K. (2023). *DASAR PEMROGRAMAN: Teori & Aplikasi*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Arviansyah, Y., Nurfaizah, N., & Waluyo, R. (2020). Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle Pada Aplikasi TOEFL Preparation Berbasis Web. *Jurnal Buana Informatika*, 11(2), 112–122. <https://doi.org/10.24002/jbi.v11i2.3622>

Dermawanto, A. (2012). Penggunaan Media Alat Musik Ritmis Dan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2012, 25–26.

Dhita R. L., Faulina, S. T., & Wisnumurti. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Layanan Pengaduan Pada Dinas Pendidikan Kabupaten Oku Berbasis Android Menggunakan Android Studio. *Jik*, 14Faulina,(2), 25–35. <https://journal.unmaha.ac.id/index.php/jik/article/view/252/214>

Edy Winarno, S. T., & Zaki, A. (2014). *Pemrograman Web Berbasis Html 5, php, dan Javascript*. Elex Media Komputindo.

Elektro, J. E., Chandra Nugraha, A., Bachmid, K. H., Rahmawati, K., Putri, N., Raihan, A., Hasanah, N., & Rahmat, A. (2021). *RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 5 SEKOLAH DASAR* (Vol. 05, Issue 2). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jee>

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>

FAISAL, M. A. (2022). *SISTEM INFORMASI MANAJEMEN SURAT CV. DMB BERBASIS WEB TUGAS AKHIR*.

Febrianti, D., Hadi, A., Hendriyani, Y., & Farell, G. (2024). Rancang Bangun

Sistem Informasi Quality Control Berbasis User Acceptance Testing (UAT) Untuk Project Digital Pada PT ARG Solusi Teknologi. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 12(2), 225. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v12i2.128680>

Guntara, R. G. Amran H. (2023). *ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN DASAR: Menggunakan Bahasa Pemrograman C++ dengan Contoh Aplikasi untuk Bisnis dan Manajemen*. CV. RUANG TENTOR. https://books.google.co.id/books?id=NO_LEAAQBAJ&newbks=0&lpg=P A5&dq=pengertian algortima&pg=PP1#v=onepage&q&f=false

Habibi, R., & Aprilian, R. (2020). *Tutorial dan penjelasan aplikasi e-office berbasis web menggunakan metode RAD* (Vol. 1). Kreatif.

Haviluddin, H., Alam, S. N., Nisa, F., Yuniarthe, Y., Nurfebruary, N. S., Bagye, W., Lesmana, L. S., Erdisna, E., Purnomo, R. F., Andini, S., & others. (2024). *Konsep Sistem Operasi*. CV. Gita Lentera. <https://books.google.co.id/books?id=UA4nEQAAQBAJ>

I Gusti Ngurah Suryantara S. (2017). *Merancang Aplikasi dengan Metodologi Extreme Programmings*.

Indah Purnama Sari, S. T. M. K. (2021). *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*. umsu press. <https://books.google.co.id/books?id=1LVKEAAQBAJ>

Indrajani, S. K. M. M. (2015). *Database Design*. Elex Media Komputindo. <https://books.google.co.id/books?id=Lk5JDwAAQBAJ>

JURAIDAH, J., & SUPARDI, U. S. (2024). PENGARUH PEMBERIAN LATIHAN SOAL (DRILL) TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS VIII SEMSETER I SMP ISLAM NURUL HUDA TAHUN AJARAN 2024/2025. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 4(4), 142–150.

Kadang, M. O. (2021). *Algoritma dan Pemrograman: Buku Bahan Ajar*. Humanities Genius.

- Kemnaker. (2020). Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain (Adobe Illustrator). *MENGOPERASIKAN PERANGKAT LUNAK DESAIN M.74100.009.02 (Adobe Illustrator)*, 02, 21.
- Khamaeni, M. G. AL. (2023). Implementasi White Box Testing Berbasis Path Pada Aplikasi Berbasis Web. *Jurnal Siliwangi*, 9(1), 8–13.
- Kom, D. A. M., Emi Sita Eriana S. Kom., M. K., Arief Budi Pratomo, S. K. M., Chrisantus Trisianto, S. T. M. K., Ade Suparman, S. S. I. M. K., Kom, D. F. S. K. M., Habibi Azka Nasution, S. S. M. S. M. S., Eng, S. S. T. M., Erna Juniasti Malaikosa, S. K. M. K., & Arief Hidayat, M. K. (2023). *Konsep Dasar Pengenalan Database Rumpun Ilmu Komputer*. Cendikia Mulia Mandiri. <https://books.google.co.id/books?id=2pu-EAAAQBAJ>
- LLC, G. (2023). *Android Versions*. <https://developer.android.com/about/versions?hl=id>
- Magfirah, T. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Budaya pada Kabupaten Fakfak Berbasis Android. *Jurnal Informasi, Sains Dan Teknologi*, 6(02), 69–79. <https://doi.org/10.55606/isaintek.v6i02.149>
- Marinda Progam Pascasarjana IAIN Jember Prodi PGMI, L. (n.d.). *TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR*.
- Miftahul Jannah, S. C. C. (2019). *Mahir Bahasa Pemrograman PHP*. Elex Media Komputindo. <https://books.google.co.id/books?id=7tKdDwAAQBAJ>
- Mikhail, R. F., Berndt, D. J., & Kandel, A. (2010). *Automated Database Applications Testing: Specification Representation for Automated Reasoning*. World Scientific. <https://books.google.co.id/books?id=5K9pDQAAQBAJ>
- Moch Zawaruddin Abdullah, Mungki Astiningrum, Yuri Ariaynto, Dwi Puspitasari, & Atiqah Nurul Asri. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Website menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Pengabdian Polinema Kepada Masyarakat*, 8(1), 74–80.

<https://doi.org/10.33795/jppkm.v8i1.64>

- Mulya, P. T., & Kab, J. (2024). *Aplikasi Berbasis Web untuk Penjualan Kain Tekstil Menggunakan QRIS (Studi Kasus : 10(2)*, 639–646.
- Nelwan, C. K. (2020). Rancang bangun aplikasi pembelajaran interaktif untuk anak sekolah dasar kelas 1. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(1), 45–54.
- Nurdin, N. (2008). Peningkatan Penguasaan Rumus Matematika Melalui Pemberian Latihan Soal Bervariasi Pada Siswa Kelas 11-7 SMU Negeri 1 Makassar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(75), 1028–1046.
- Nurhayati, Y. (2019). Implementasi Algoritma Fisher Yates Shuffle Pada Game Pengenalan Buah Daerah Indonesia. *Buffer Informatika*, 5(1).
<https://doi.org/10.25134/buffer.v5i1.1959>
- 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>
- Panji Cipta, S., Eka Prastya, S., Zulfadhilah, M., Dona Marleny, F., Riduan Syafi, M., Meilianti Maulida, N., Nesta Pembriano, S., Zaini Bakri, M., Sari Mulia Jl PramukaNo, U., Luar, P., Banjarmasin Timur, K., Banjarmasin, K., & Selatan, K. (2022). Rancang Bangun Alat Musik Tradisional Berbasis Android. *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi*, 5(2).
- Pressman, R. S. (2012). *Rekayasa perangkat lunak: pendekatan praktisi*. Andi.
- Quatrani, T. (2000). *Visual Modeling with Rational Rose 2000 and UML*. Addison-Wesley. <https://books.google.co.id/books?id=SFGngeydCQgC>
- Riskawati, R., Pratama, Z., Munandar, M. H., & Bangun, B. (2021). Perancangan Sistem Pengenalan Rambu-Rambu Lalu Lintas Pada MTS Islamiyah Menggunakan Adobe Flash Profesional CS6. *Journal of Student Development Information System (JoSDIS)*, 1(1), 18–27.

- Rosalin, S., Rahayu, K. S., Utami, R. B., Edityastono, L., & Yuliawan, R. (2022). *Administrasi Perkantoran Berbasis Teknologi Informasi*. Universitas Brawijaya Press. <https://books.google.co.id/books?id=S7yfEAAAQBAJ>
- Rusli, M., Sany, E., & M. Hidayat, M. M. S. R. P. M. (2023). *Algoritma dan Pemrograman*. Penerbit P4I. <https://books.google.co.id/books?id=eVW3EAAAQBAJ>
- Rusmawan, U. (2019). *Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman*. Elex Media Komputindo. <https://books.google.co.id/books?id=3cSZDwAAQBAJ>
- Sauda, S. (2023). *Penerapan Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Media Pembelajaran Bangun Ruang*. 02(01), 1–7.
- Sitanggang Rianto, Urian Dachi Teddy, & Manurung H G Immanuel. (2022). Rancang Bangun Sistem Penjualan Tanaman Hias berbasis Web Menggunakan Php Dan Mysql. *Tekesnos*, 4(1), 84–90.
- 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.
- Suci, D. D. (2024). *RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN VOCABULARY UNTUK ANAK-ANAK MENGGUNAKAN ALGORITMA FISHER YATES SHUFFLE UNTUK PENGACAKAN SOAL BERBASIS ANDROID (Studi Kasus: RA Al Istiqomah)*. Universitas Kuningan.
- Sukma, I. (2023). Pembelajaran Alat Musik Ritmis pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Belitang Jaya Kabupaten OKU Timur. *Jurnal Mebang: Kajian Budaya Musik Dan Pendidikan Musik*, 3(1), 33–40. <https://doi.org/10.30872/mebang.v3i1.52>
- Sumirat, L. P., Cahyono, D., Kristyawan, Y., & Kacung, S. (2023). *DASAR-DASAR Rekayasa Perangkat Lunak*.

- Talia, A., Suprianto, R., & Komputer, F. I. (2024). *Rancang Bangun Aplikasi Pelayanan Sistem Rujukan Pada Puskesmas Sukajadi Berbasis Web*. 13(September), 1368–1376.
- Trisyanto, T. (2020). Aplikasi Android Manajemen Pasien Di Praktik Mandiri Bidan (Pmb). *Epub.Imandiri.Id*, 79, 109. <http://epub.imandiri.id/repository/docs/TaSkripsi/351742004.pdf>
- Uminingsih, Nur Ichsanudin, M., Yusuf, M., & Suraya, S. (2022). Pengujian Fungsional Perangkat Lunak Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Metode Black Box Testing Bagi Pemula. *STORAGE: Jurnal Ilmiah Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.55123/storage.v1i2.270>
- Vebiant, K., Wahyuddin, M. I., & Sari, R. T. K. (2021). Rancang Bangun Media Pembelajaran Tenses English Berbasis Android menggunakan Algoritma Fisher-Yates. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (Justin)*, 9(2), 263. <https://doi.org/10.26418/justin.v9i2.43469>
- Wulandari, D. (2022). Metode Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar. *Aksioma Ad-Diniyah*, 10(1). <https://doi.org/10.55171/jad.v10i1.690>
- Zalukhu, A., Swingly, P., & Darma, D. (2023). Perangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran Flowchart. *Jurnal Teknologi, Informasi Dan Industri*, 4(1), 61–70. <https://ejurnal.istp.ac.id/index.php/jtii/article/view/351>
- Zulkarnaen, R. R., Qomaruddin, M. N., & Sulistiyanto, S. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Alat Musik Hadroh Berbasis Android. *JUSTINDO (Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi Indonesia)*, 4(2), 60. <https://doi.org/10.32528/justindo.v4i2.2732>