

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Y. F., & Yulfitri, A. (2020). Pengujian Sistem Pendukung Keputusan Menggunakan Black Box Testisng Studi Kasus E-Wisudawan Di Institus Sains Dan Teknologi Al-Kamal. *Jurnal Ilmu Komputer*, 5, 42.
- Agung Nugraha, A., & Budiyanto, U. (2022). Adaptive E-Learning System Berbasis Vark Learning Style dengan Klasifikasi Materi Pembelajaran Menggunakan K-NN (K-Nearest Neighbor). *Technomedia Journal*, 7(2), 248–261. <https://doi.org/10.33050/tmj.v7i2.1900>
- Ananda, R. (2017). Perkembangan Teknologi Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Peserta Didik. *Jurnal Manajemen Kependidikan Dan Keislaman*, 6(1), 69–83.
- Aristo, A., Sinlae, J., Septarini, R. S., Saraswati, S. D., & Nanda, I. (2024). Penerapan Metode Rapid Application Development (RAD) Pada Pengembangan Sistem Informasi Aset Desa. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi (JIMASIA)*, 4(1), 35–44.
- Author 1, Author 2, & Author 3. (2017). Title article. *Seminar Nasional: Jambore Konseling* 3, 00(00), XX–XX. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Dan, K., Ekonomi, K., & Perguruan, D. I. (2021). *VOX EDUKASI : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan PENGEMBANGAN ECONOMICS LIFE SKILLS LEARNING BERBANTUAN APLIKASI MOBILE LEARNING ANDROID TERHADAP PENGUASAAN*. 12, 258–266.
- 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>
- Fauzi, J. R. (2020). Algoritma Dan Flowchart Dalam Menyelesaikan Suatu Masalah Disusun Oleh Universitas Janabadra Yogyakarta 2020. *Jurnal Teknik Informatika*, 20330044, 4–6.
- Fitriana, K., Priharsari, D., & Kariyoto. (2021). Perancangan User Experience (UX) Aplikasi Manajemen Waktu Berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking dan Human-Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(5), 2036–2044.
- Hafiz, A., Kirana, C., Aprizal, Y., Susanto, F., Durachman, N., Subekti, Z. M., & Kapri, R. H. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Dua Dimensi Untuk Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 9(1), 94–100. <https://doi.org/10.35959/jik.v9i1.200>

- Hasanuddin, A. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Persediaan Bahan Habis Pakai (BHP). *Applied Information System and Management (AISM)*, 4(2), 83–88. <https://doi.org/10.15408/aism.v4i2.19501>
- Heri, F., Yunus, A., & Budianto, A. E. (2021). Penerapan Metode Algoritma Shuffle Random Pada Game 2D Pertualangan Pemuda Desa. *Kurawal - Jurnal Teknologi, Informasi Dan Industri*, 4(2), 155–168. <https://doi.org/10.33479/kurawal.v4i2.464>
- Hernandez, M. Y. (2018). 300972-Sistem-Informasi-Akuntansi-Penerimaan-Da-2De0F2Ad. 12(2), 57–61.
- Inawati, A., & Puspasari, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di SMKN 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 96–108. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p96-108>
- Jailani, A., Hendra, Y., & Priadi, R. (2020). Analisis Implementasi Fungsi Media Massa Pada Harian Serambi Indonesia. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi Communique*, 2(2), 85–93. [file:///C:/Users/user/Downloads/28-Article Text-93-1-10-20200507 \(1\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/28-Article%20Text-93-1-10-20200507%20(1).pdf)
- Kinerja, A., Utara, U. I. N. S., Language, U. M., Corporation, O., Sumatera, U. I. N., Medan, U., & Kunci, K. (2018). *No Title*. 6341(November), 1–9.
- Kurniawan, B., & Romzi, M. (2022). Pembuatan dan Pelatihan Administrator Website pada Dinas Kesehatan Kabupaten Ogan Komering Ulu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Abdira)*, 2(3), 253–258. <https://doi.org/10.31004/abdira.v2i3.202>
- Lela Nurlaela, A. D. dan N. T. P. (2020). Kata kunci 3. *Kinabalu*, 11(2), 50–57.
- Londjo, M. F. (2021). Implementasi White Box Testing Dengan Teknik Basis Path Pada Pengujian Form Login. *Jurnal Siliwaangi*, 7(2), 35–40.
- Lutfiansyah. (2016). Penggunaan Aplikasi Mobile Pembelajaran Bahasa Inggris Android Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Eduscience*, 2(1), 16–21.
- Maulidah, Y., Chairunisa, M., & Karimah, S. (2023). MESDIGI (Meme Sejarah Digital): Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Social Media Pada Pembelajaran Sejarah Lokal (Cirebon) Pada Siswa Kelas X SMAN 1 Dukupuntang: MESDIGI (Digital History Meme): Social Media-Based Learning Media Innovation in Local History. *Prodiksema*, 2(2), 149–161.
- Meliana, Julianto, V., & Anwar Hafizd, K. (2020). Sistem Informasi Manajemen Taman Kanak-Kanak (Studi Kasus : Taman Kanak-Kanak (Tk) Mekar Sari Desa Ambawang). *Aisyah Journal Of Informatics and Electrical Engineering (A.J.I.E.E)*, 2(2), 145–151. <https://doi.org/10.30604/jti.v2i2.39>

- Ni Nyoman Emang Smrti, I Putu Gd Sukenada, A., Ni Kadek, D. T. R., Adnan, A., & Pande Putu Ode, J. (2023). Flowgorithm Sebagai Penunjang Pembelajaran Algoritma dan Pemrograman. *Jurnal Bangkit Indonesia*, 12(1), 56–64. <https://doi.org/10.52771/bangkitindonesia.v12i1.218>
- Novalia, E., & Voutama, A. (2022). Black Box Testing dengan Teknik Equivalence Partitions Pada Aplikasi Android M-Magazine Mading Sekolah. *Syntax : Jurnal Informatika*, 11(01), 23–35. <https://doi.org/10.35706/syji.v11i01.6413>
- Nurhayati, A. N., Josi, A., & Hutagalung, N. A. (2018). Penjualan. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 7(2), 13–23.
- Nurwicaksono, M. A., Lisa, I. N., Tiara, A. R., & Sidik, R. (2023). Optimasi Sistem Informasi Konsultasi Hukum melalui Pendekatan Pengujian Kombinasi White-box dan Black-box. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 14(1), 1–15. <https://doi.org/10.34010/jamika.v14i1.10110>
- Pangestu, D., & Yanti Siregar, G. K. (2023). Aplikasi Pengolahan Data Nilai E-Raport Pada Smk Taruna Bumi Metro Berbasis Web. 4(1), 40–47.
- Pemrograman, A. D. A. N. (2020). Pseudocode. *Definitions*. <https://doi.org/10.32388/tf77dy>
- Praniffa, A. C., Syahri, A., Sandes, F., Fariha, U., Giansyah, Q. A., & Hamzah, M. L. (2023). Pengujian Black Box Dan White Box Sistem Informasi Parkir Berbasis Web Black Box and White Box Testing of Web-Based Parking Information System. *Jurnal Testing Dan Implementasi Sistem Informasi*, 1(1), 1–16.
- Pratala, C. T., Asyer, E. M., Prayudi, I., & Saifudin, A. (2020). Pengujian White Box pada Aplikasi Cash Flow Berbasis Android Menggunakan Teknik Basis Path. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(2), 111. <https://doi.org/10.32493/informatika.v5i2.4713>
- Prihandoyo, M. T. (2018). Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 126–129. <https://doi.org/10.30591/jpit.v3i1.765>
- Priyatna, B., Lia Hananto, A., Nova, M., Studi Sistem Informasi, P., & Buana Perjuangan Karawang, U. (2020). Application of UAT (User Acceptance Test) Evaluation Model in Minggon E-Meeting Software Development. *Systematics*, 2(3), 110–117.
- Putra, M. G. L., & Octantia, H. (2021). Analisis dan Perancangan Aplikasi E-Learning Berbasis Gamification (Studi Kasus Program Studi Sistem Informasi Institut Teknologi Kalimantan). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(3), 571–578. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2021834368>

- Radja, P. L., Hawali, R. F., Tamelab, M. F., Saefatu, I. D., Jaga, M. R., & Tunbonat, W. (2022). Sosialisasi Profil Pelajar Pancasila Dan Pembuatan Perangkat Pembelajaran Berbasis Profil Pelajar Pancasila Bagi Guru-Guru PAUD. *Devotion: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 60–67. <https://doi.org/10.52960/dev.v1i1.136>
- 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>
- Rauf, A., & Prastowo, A. T. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web Sistem Informasi Repository Laporan Pkl Siswa (Studi Kasus Smk N 1 Terbanggi Besar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 26. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Reza Pradhana, F., Virgantara Putra, O., & Syam Abbas Shagir, R. (2023). *Call for papers dan Seminar Nasional Sains dan Teknologi Ke-2 2023 Fakultas Teknik, Universitas Pelita Bangsa*. 2(1), 48.
- Sanjaya, D., Abdurachman, H., Wicaksono, A. A., & Masya, F. (2021). Sistem Informasi Pengendalian Asset Kendaraan Di Perusahaan Transportasi. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 6(1), 24–32. <https://doi.org/10.36341/rabit.v6i1.1544>
- Saragih, R. R. (2016). Pemrograman dan bahasa Pemrograman. *STMIK-STIE Mikroskil, December*, 1–91.
- Septiana, T. D., & Maulany, R. (2021). Pengembangan Manajemen Data Dan Informasi Menggunakan Analisis Soft System Methodology Di Universitas Advent Indonesia. *TeIKa*, 11(1), 1–13. <https://doi.org/10.36342/teika.v11i1.2473>
- Simatupang, J., & Sianturi, S. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan T. *Jurnal Intra-Tech*, 3(2).
- Sonata, F.-. (2019). Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer. *Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.31504/komunika.v8i1.1832>
- Susanto, H., & Yanto, D. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Android. *JUSTER : Jurnal Sains Dan Terapan*, 1(3), 218–225. <https://doi.org/10.57218/juster.v1i3.438>
- Susilawati, E., Sarifudin, S., & Muslim, S. (2021). Internalisasi Nilai Pancasila Dalam Pembelajaran Melalui Penerapan Profil Pelajar Pancasila Berbantuan Platform Merdeka Mengajar. *Jurnal Teknodik*, 25, 155–167. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v25i2.897>
- Syifani, D., & Does, A. (2018). Aplikasi Sistem Rekam Medis Di Puskesmas Kelurahan Gunung. *Teknologi Informatika Dan Komputer*, 9(1).

- 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>
- Wulandari, W., Nofiyani, N., & Hasugian, H. (2023). User Acceptance Testing (Uat) Pada Electronic Data Preprocessing Guna Mengetahui Kualitas Sistem. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer*, 4(1), 20–27. <https://doi.org/10.24127/ilmukomputer.v4i1.3383>
- Yeremia, L., Pangau, D., Tangkawarouw, S., Kaunang, G., & Lumenta, A. S. M. (2019). Game Based Education : Pengenalan Peristiwa Sejarah Permesta di Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(2), 203–208.
- Yusnita, A., Rangan, A. Y., & Setiawan, F. (2016). Membangun Game Fun Animal Puzzle Menggunakan Algoritma Shuffle Random. *Sebatik*, 15(1), 1–6. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v15i1.68>
- Yusnita, A., & Rija'i, T. (2019). Implementasi Algoritma Shuffle Random pada Pembelajaran Panca Indra Berbasis Android. *JUITA : Jurnal Informatika*, 7(1), 19. <https://doi.org/10.30595/juita.v7i1.3647>
- 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>
- Zubaidah, S. (2021). Pendampingan Perizinan Dan Penyusunan Laporan Keuangan Pada Swalayan Surya. *Jurnal Pengabdian Dan Peningkatan Mutu Masyarakat (Janayu)*, 2(2), 147–154. <https://doi.org/10.22219/janayu.v2i2.14894>
- Zuraidah, D. N., Apriyadi, M. F., Fatoni, A. R., Al Fatih, M., & Amrozi, Y. (2021). Sistem Informai Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web dan Wab. *Teknois : Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Dan Sains*, 11(2), 1–6.