

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Rahman, S. A. Munandar, A. Fitriani, Y. Karlina, and Yumriani, “Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan,” *Al Urwatul Wutsqa Kaji. Pendidik. Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 1–8, 2022.
- [2] N. Alfitriani, W. A. Maula, and A. Hadiapurwa, “Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi,” *J. Penelit. Pendidik.*, vol. 38, no. 1, pp. 30–38, 2021, doi: 10.15294/jpp.v38i1.30698.
- [3] I. Technology, “Implementation of the Fisher Yates Shuffle Algorithm in Medical Equipment Learning Applications with Augmented Reality Technology,” *J. Comput. Sci. Inf. Technol. Telecommun. Eng.*, vol. 3, no. 2, pp. 299–303, 2022, doi: 10.30596/jcositte.v3i2.11657.
- [4] P. Ndamunamu, F. Harjadi, and A. C. Talakua, “Aplikasi Berbasis Android Pembelajaran Pengenalan Nama Hewan Menggunakan Metode RAD (Rapid Application Development),” *sudo J. Tek. Inform.*, vol. 2, no. 3, pp. 111–121, 2023, doi: 10.56211/sudo.v2i3.320.
- [5] M. S. P, Muhammad Dedi Irawan, and Ahyat Perdana Utama, “Implementasi RAD (Rapid Application Development) dan Uji Black Box pada Administrasi E-Arsip,” *sudo J. Tek. Inform.*, vol. 1, no. 2, pp. 60–71, 2022, doi: 10.56211/sudo.v1i2.19.
- [6] Ekojono, D. A. Irawati, L. Affandi, and A. N. Rahmanto, “Penerapan Algoritma Fisher-Yates Pada Pengacakan Soal Game Aritmatika,” *Pros. SENTIA 2017 – Politek. Negeri Malang*, vol. 9, pp. 101–106, 2017.
- [7] Y. Nurhayati, S. Maesyaroh, S. G. Supartman, E. Darmawan, and E. Herlina, “Implementation of the fisher yates shuffle algorithm in the randomization of department recommendation examinations at PMB FKOM UNIKU,” *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1933, no. 1, 2021, doi: 10.1088/1742-6596/1933/1/012008.
- [8] A. Surahmat, “Rancang Bangun Aplikasi Sistem Penjualan Pada Percetakan Cubic Art,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 81–86, 2023,

- doi: 10.36040/jati.v7i1.6064.
- [9] R. Wahyuni and Y. Irawan, “Aplikasi E-Book Untuk Aturan Kerja Berbasis Web Di Pengadilan Negeri Muara Bulian Kelas Ii Jambi,” *J. Ilmu Komput.*, vol. 9, no. 1, pp. 20–26, 2020, doi: 10.33060/jik/2020/vol9.iss1.152.
- [10] A. Harahap, A. Sucipto, and J. Jupriyadi, “Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android,” *J. Ilm. Infrastruktur Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 20–25, 2020, doi: 10.33365/jiiti.v1i1.266.
- [11] V. Asih, A. Saputra, and R. T. Subagio, “Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle Untuk Aplikasi Ujian Berbasis Android,” *J. Digit*, vol. 10, no. 1, p. 59, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i1.156.
- [12] D. R. Ramdania, M. Irfan, S. N. Habsah, C. Slamet, W. Uriawan, and K. Manaf, “Fisher-Yates and fuzzy Sugeno in game for children with special needs,” *Telkomnika (Telecommunication Comput. Electron. Control.*, vol. 18, no. 2, pp. 879–889, 2020, doi: 10.12928/TELKOMNIKA.V18I2.14906.
- [13] J. Kuswanto and F. Radiansah, “Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI,” *J. Media Infotama*, vol. 14, no. 1, 2018, doi: 10.37676/jmi.v14i1.467.
- [14] Y. Wahyudin and D. N. Rahayu, “Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: A Literatur Review,” *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 15, no. 3, pp. 26–40, 2020, doi: 10.35969/interkom.v15i3.74.
- [15] D. Hidayat and D. W. Prabowo, “Sistem Informasi E-Commerce di CV Galaxy Computer Berbasis PHP dan MySQL,” *J. Penelit. Dosen FIKOM*, vol. 7, no. 2, pp. 1–4, 2019, [Online]. Available: <http://jurnal.unda.ac.id/index.php/Jpdf/article/view/77>
- [16] S. Sutejo, “[1] S. Sutejo, ‘Pemodelan UML Sistem Informasi Geografis Pasar Tradisional Kota Pekanbaru,’ *Digit. Zo. J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 7, no. 2, pp. 89–99, 2016. Pemodelan UML Sistem Informasi Geografis Pasar Tradisional Kota Pekanbaru,” *Digit. Zo. J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 7, no. 2, pp. 89–99, 2016.
- [17] L. Qomariah and A. Sucipto, “Sistem Infomasi Surat Perintah Tugas

- Menggunakan Pendekatan Web Engineering,” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 86–95, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSSI>
- [18] N. Musthofa and M. A. Adiguna, “Perancangan Aplikasi E-Commerce Spare-Part Komputer Berbasis Web Menggunakan CodeIgniter Pada Dhamar Putra Computer Kota Tangerang,” *J. Ilmu Komput. dan Sci.*, vol. 1, no. 03, pp. 199–207, 2022, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>
- [19] M. R. Hamadi, A. S. M. Lumenta, and M. D. Putro, “Rancang bangun aplikasi game edukasi hafalan doa agama islam,” *J. Tek. Inform.*, vol. 12, no. 1, 2017, [Online]. Available: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/17791>
- [20] Y. P. . Simaremare, “Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Manajemen Publikasi Ilmiah Berbasih Online,” *J. Tek. Pomits*, vol. 1, no. 3, p. 12, 2020, [Online]. Available: <https://ejurnal.its.ac.id/index.php/teknik/article/viewFile/5163/1552>
- [21] I. D. Alviyando, R. Munadi, and Sussi, “Integrasi Monitoring Pembayaran Dan Monitoring Posisi Bis Melalui Aplikasi Android Berbasis Internet of Things,” *e-Proceeding Eng.*, vol. 8, no. 6, pp. 11599–11609, 2021.
- [22] Agustini and W. J. Kurniawan, “Sistem E-Learning Do’a dan Iqro’ dalam Peningkatan Proses Pembelajaran pada TK Amal Ikhlas,” *J. Mhs. Apl. Teknol. Komput. dan Inf.*, vol. 1, no. 3, pp. 154–159, 2019, [Online]. Available: <http://www.ejournal.pelitaindonesia.ac.id/JMApTeKsi/index.php/JOM/article/view/526>
- [23] Supriadi, T. B. Pandia, K. F. Siahaan, W. Hendratno, and Nurhayati, “Penggunaan React Native dalam Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Perakitan Komputer untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa,” *JTePen J. Teknol. Dalam Pendidik.*, vol. XX, pp. 4–8, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.harapanutama.org/index.php/JTePen>
- [24] Y. Sahria and I. Yulfihani, “Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality dengan Metode Marker Based Tracking sebagai Media Pengenalan Bangun Ruang,” *J-SISKO TECH (Jurnal Teknol. Sist. Inf. dan Sist. Komput. TGD)*,

- vol. 6, no. 1, p. 115, 2023, doi: 10.53513/jsk.v6i1.7395.
- [25] Y. Anggraini, D. Pasha, D. Damayanti, and A. Setiawan, “Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter,” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 64–70, 2020, doi: 10.33365/jtsi.v1i2.236.
- [26] R. F. Ramadhan and R. Mukhaiyar, “Penggunaan Database Mysql dengan Interface PhpMyAdmin sebagai Pengontrolan Smarthome Berbasis Raspberry Pi,” *JTEIN J. Tek. Elektro Indones.*, vol. 1, no. 2, pp. 129–134, 2020, doi: 10.24036/jtein.v1i2.55.
- [27] R. Syabania and N. Rosmawani, “Perancangan Aplikasi Customer Relationship Management (Crm) Pada Penjualan Barang Pre-Order Berbasis Website,” *Rekayasa Inf.*, vol. 10, no. 1, pp. 44–49, 2021.
- [28] M. Mintarsih, “Pengujian Black Box Dengan Teknik Transition Pada Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Dengan Metode Waterfall Pada SMC Foundation,” *J. Teknol. Dan Sist. Inf. Bisnis*, vol. 5, no. 1, pp. 33–35, 2023, doi: 10.47233/jteksis.v5i1.727.
- [29] W. A. Nugraha, “Pengujian White Box Berbasis Path Pada Form Autentikasi Berbasis Mobile,” *J. Siliwangi Seri Sains dan Teknol.*, vol. 8, no. 2, pp. 42–47, 2022, doi: 10.37058/jssainstek.v8i2.4098.
- [30] G. Guntoro, Loneli Costaner, and L. Lisnawita, “Aplikasi Chatbot untuk Layanan Informasi dan Akademik Kampus Berbasis Artificial Intelligence Markup Language (AIML),” *Digit. Zo. J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 11, no. 2, pp. 291–300, 2020, doi: 10.31849/digitalzone.v11i2.5049.
- [31] A. M. Rosad, “Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Managemen Sekolah,” *Tarbawi J. Keilmuan Manaj. Pendidik.*, vol. 5, no. 02, p. 173, 2019, doi: 10.32678/tarbawi.v5i02.2074.