

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Handayani, D., & Septhiani, S. (2021). Pengaruh Kecerdasan Emosional Aspek Kesadaran Diri Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1352–1358. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.585>
- [2] Adhisa, R. R., Pramudita, D. A., & Santoso, E. (2022). KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI JARINGAN TUMBUHAN DENGAN PENDEKATAN PAIKEM. *Produktif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(2), 461–471. <https://doi.org/10.35568/produktif.v5i2.1691>
- [3] Erfan, M., Sari, N., Suarni, N., Maulyda, M. A., & Indraswati, D. (2020). PENINGKATAN HASIL BELAJAR KOGNITIF MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NUMBERED HEAD TOGETHER (NHT) TEMA PERKALIAN DAN PEMBAGIAN PECAHAN. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(1), 108. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i1.588>
- [4] Pramudyastuti, O., Fatimah, A., & Wilujeng, D. (2020). Perilaku Kecurangan Akademik Mahasiswa Akuntansi: Investigasi Dimensi *Fraud Diamond*. *Journal of Economic, Management, Accounting and Technology*, 3(2), 147-153. <https://doi.org/10.32500/jematech.v3i2.1301>
- [5] Batu, N. H., & Safitri, C. (2022). UPAYA GURU DALAM MENGATASI KECURANGAN AKADEMIK YANG DITEMUKAN DALAM PROSES PEMBELAJARAN DARING SELAMA MASA PANDEMI COVID-19. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(5), 889–902. <https://doi.org/10.22460/collase.v5i5.12511>
- [6] Mariani, P. & Witanti, A. (2023). Implementasi Algoritma Fisher-Yates Terhadap Permutasi Acak Pada Soal Test. *Informatics and Artificial Intelligence Journal*, 1(1), 20-28. <https://jurnal.forai.or.id/index.php/forai/article/view/3>
- [7] Wulandari, S. (2020). Media pembelajaran interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>

- [8] Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- [9] Mubarak, A. Z., Carudin, & Voutama, A. (2022). Perancangan User Interface/User Experience Pada Aplikasi Baby Spa Berbasis Mobile Untuk User Customer Dan Terapis Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 6368–6380. <https://doi.org/doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7708>
- [10] Rohmah, W. A., Asriyanik, & Apriyandari, W. (2020). Implementation of the Algorithm Fisher Yates Shuffle on Game Quiz Environment. *JITE (Journal Of Informatics And Telecommunication Engineering)*, 4(1), 161-172. <https://doi.org/10.31289/jite.v4i1.3863>
- [11] 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, 12035. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1196/1/012035>
- [12] Ardiyansah, D., Pahlevi, O., & Santoso, T. (2021). IMPLEMENTASI METODE PROTOTYPING PADA SISTEM INFORMASI PENGADAAN BARANG CETAKAN BERBASIS WEB. *Hexagon Jurnal Teknik Dan Sains*, 2(2), 17–22. <https://doi.org/10.36761/hexagon.v2i2.1083>
- [13] Arsa, M. F., Abdullah, A. S., & Rejito, J. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Geografis Kebun Binatang Berbasis Progressive Web Application (PWA) dengan Metode Prototype (Studi Kasus Kebun Binatang Bandung). *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 7(3), 119–129. <https://doi.org/10.25077/teknosi.v7i3.2021.119-129>
- [14] 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>
- [15] Surahmat, A. (2023). RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM PENJUALAN PADA PERCETAKAN CUBIC ART. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 81–86. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6064>

- [16] Ariansyah, P. M., & Wijaya, K. (2021). Rancang bangun sistem informasi akademik berbasis web: Studi kasus: SD negeri 18 Tanah Abang. *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi Dan Informatika*, 2(3), 138–156. <https://doi.org/10.47747/jpsii.v2i3.562>
- [17] Patappari, A., Mursal Syafei, A., & Nurnaningsih. (2021). Perancangan Aplikasi Penyewaan Ruang Meeting Berbasis WEB pada Hotel Grand Aisha Soppeng. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Teknik Informatika (JISTI)*, 4(3), 39–49. <https://doi.org/doi.org/10.57093/jisti.v4i2.100>
- [18] Agusti, E. (2022). PERANCANGAN APLIKASI INVOICE BERBASIS MOBILE STUDI KASUS UMKM. *Hexatech: Jurnal Ilmiah Teknik*, 1(01), 19–33. <https://doi.org/10.55904/hexatech.v1i01.56>
- [19] Alia Rohani, & Anas, N. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI COMIC PAGE CREATOR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1287–1295. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3134>
- [20] Marfu'ah, S., Zaenuri, Z., Masrukan, M., & Walid, W. (2022). Model Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 50–54. Diakses dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/prisma/article/view/54339>
- [21] Sadewo, Y. D., Purnasari, P. D., & Muslim, S. (2022). FILSAFAT MATEMATIKA: KEDUDUKAN, PERAN, DAN PERSEPEKTIF PERMASALAHAN DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Inovasi Pembangunan : Jurnal Kelitbang*, 10(01), 15–28. <https://doi.org/10.35450/jip.v10i01.269>
- [22] Bista Chhetri, P. B. (2024). Mathematics Achievement in Secondary Education Examination at Diktel Rupakot Majhuwagadhi Municipality, Khotang. *DMC Journal*, 9(8), 166–177. <https://doi.org/10.3126/dmcj.v9i8.74895>
- [23] Widodo, Y. B., Anggraeini, S. A., & Sutabri, T. (2021). Perancangan sistem pakar diagnosis penyakit diabetes berbasis web menggunakan algoritma naive bayes. *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer*, 7(1), 112–123. <https://doi.org/10.37012/jtik.v7i1.507>

- [24] Wandri, R., Suandi Daulay, Yudhi Arta, Anggi Hanafiah, & Jerika Mardafora. (2023). Pengenalan Dan Pelatihan Algoritma Pemrograman Menggunakan Aplikasi scratch Untuk Siswa SMK YKWI Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan*, 4(1), 14–18. <https://doi.org/10.25299/jpmpip.2023.11966>
- [25] Syahputri, K., & Nasution, M. I. P. (2023). Peran database dalam sistem informasi manajemen. *Jurnal Akuntansi Keuangan Dan Bisnis*, 1(2), 54–58. Diakses dari <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jakbs/article/view/36/31>
- [26] Dirgantara, M. R. (2023). Pengenalan Database Management System (DBMS). *Zenodo*. <https://zenodo.org/record/8123019>
- [27] Haryanto, B., (2024). Pengenalan Database NOSQL dan Perbandinganya dengan Database Relasional. *Insan Pembangunan Sistem Informasi Dan Komputer (IPSIKOM)*, 12(1), 1–7. <https://doi.org/10.58217/ipsikom.v12i1.272>
- [28] Sianturi, F. D., Nainggolan, R., & Elisabeth, D. M. (2022). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN DAN PENGELUARAN KAS PADA UD. ENDA TANI BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL. *TAMIKA: Jurnal Tugas Akhir Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 2(1), 35–40. <https://doi.org/10.46880/tamika.vol2no1.pp35-40>
- [29] Sari, D. R., Pitoyo, A., & Rahmadewi, I. (2024). Perancangan sistem informasi penjualan produk Usaha mikro Kecil Menengah Warung Pereng Kaliabank Kabupaten Kebumen. *Jurnal Ilmiah Infokam*, 19(2). <https://doi.org/10.53845/infokam.v19i2.351>
- [30] Rosa A. S. 2018. Logika Algoritma dan Pemrograman Dasar. Modula: Bandung.
- [31] Adawiyah, A. W. (2023). Analisa Pengaruh Paket Wisata destinasi Pangalengan Terhadap Keuntungan Berdasarkan Skenario Pemodelan Menggunakan Aplikasi anylogic (studi kasus : PT. Java Wisata). *Zenodo*. <https://zenodo.org/record/8045293>
- [32] Seki, Y., Sutrisna, M., & Olanipekun, A. O. (2020). Integrating a rich picture diagram and causal loop diagram to model stakeholder engagement in building refurbishment projects. *Engineering, Construction and Architectural Management*, 28(7), 1929–1951. <https://doi.org/10.1108/ecam-05-2020-0342>

- [33] Ghifari, M. G. A., & Voutama, A. (2024). Pengembangan Sistem Penjualan Cafe YOUTME berbasis E- Commerce Dengan Menggunakan Sistem UML(Unified Modelling Language). *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information Management*, 9(1), 31. <https://doi.org/10.51211/imbi.v9i1.2926>
- [34] Rizky Pangestu, P., & Voutama, A. (2024). PEMANFAATAN UML (UNIFIED MODELLING LANGUAGE) PADA SISTEM PENGELOLAAN ASPIRASI MAHASISWA BERBASIS WEBSITE. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(6), 11846–11851. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i6.11732>
- [35] Rosa A. S. & Shalahuddin, M. 2018. Rekayasa Perangkat Lunak. Informatika: Bandung.
- [36] Jaimez-González, C. R., & Martínez-Samora, J. (2020). DiagrammER: A web application to support the teaching-learning process of database courses through the creation of E-R diagrams. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 15(19), 4. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i19.14745>
- [37] Kurniawan, B., & Romzi, M. (2022). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MANAJEMEN PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. *Jurnal Sistem Informasi Mahakarya (JSIM)*, 5(1), 1–7. Diakses dari <https://journal.unmaha.ac.id/index.php/jsim/article/view/109>
- [38] Ananda, P. L., Wardhani, N. I., & Nurhayati, E. (2024). Pemanfaatan Bahasa Pemrograman Web untuk Meningkatkan Pemahaman Teknologi Informasi: Studi Kasus Penggunaan Visual Studio Code di Program Studi Informatika UPN Veteran Jawa Timur. *Kohesi: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(8), 1–11. <https://doi.org/10.3785/kohesi.v5i8.8575>
- [39] Adi Guna Permana, P., Gede Pivin Suwirmayanti, N. L., Surya Rahayuda, I. G., & Putu Linda Santiari, N. L. (2022). Implementation of Edunesia learning media platform based on Mobile Ionic Typescript. *International Conference on Information Science and Technology Innovation (ICoSTEC)*, 1(1), 46–51. <https://doi.org/10.35842/icostec.v1i1.8>
- [40] Andilala, Gunawan , & Kirman. (2021). Aplikasi Informasi Lowongan Pekerjaan Menggunakan Firebase Application Programming Interface Berbasis

Android. *Journal of Technopreneurship and Information System (JTIS)*, 4(2). <https://doi.org/10.36085/jtis.v4i2.1776>

[41] Puspabhuana, A., & Arliyanto, P. Y. D. (2022). RANCANG BANGUN PURWARUPA APLIKASI KENDALI LAMPU RUMAH (SMART HOME) BERBASIS IOT DAN ANDROID YANG TERKONEKSI DENGAN FIREBASE. *Jurnal Inkofar*, 5(2). <https://doi.org/10.46846/jurnalinkofar.v5i2.203>

[42] Wijaya, C., Jovito, F. R., Pranatawijaya, V. H., & Sari, N. N. K. (2024). PEMANFAATAN DART, FLUTTER, FIREBASE, DAN STRIPE DALAM MEMBANGUN APLIKASI MOBILE. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(3), 4017–4025. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i3.9854>

[43] Dart Team. (n.d.). *Introduction to Dart*. Dart.dev. Diakses dari <https://dart.dev/language>

[44] Hendriawan, M., Budiman, T., Yasin, V., & Rini, A. S. (2021). PENGEMBANGAN APLIKASI E-COMMERCE DI PT. PUTRA SUMBER ABADI MENGGUNAKAN FLUTTER. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 5(1), 69. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v5i1.371>

[45] Flutter Team. (n.d.). *Basic widgets*. Flutter.dev. Diakses dari <https://docs.flutter.dev/ui#basic-widgets>

[46] Priyaungga, B. A., Aji, D. B., Syahroni, M., Aji, N. T. S., & Saifudin, A. (2020). Pengujian Black Box pada Aplikasi Perpustakaan Menggunakan Teknik Equivalence Partitions. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 3(3), 150–157. Diakses dari <https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JTSI/article/view/5343>

[47] Cani, Y. M., Hannie, & Ridha, A. A. (2023). Pengujian Black Box Testing Pada Sistem Pendukung Keputusan Penerima Beasiswa di SMK Tarbiyatul Ulum Karawang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(9), 754–760. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8084698>

[48] 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>

- [49] Shiddiq, M. I. (2022). Implementasi White Box Testing Berbasis Path Pada Form Login Aplikasi Berbasis Web. *Jurnal Siliwangi*, 8(1), 1–6. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.37058/jssainstek.v8i1.4093>
- [50] Praniffa, A. C., Syahri, A., Sandes, F., Fariha, U., Giansyah, Q. A., & Hamzah, M. (2023). Pengujian Sistem Informasi Parkir Berbasis Web Pada UIN SUSKA RIAU Menggunakan White Box dan Black Box Testing. *Jurnal Testing Dan Implementasi Sistem Informasi*, 1(1), 1–16. Diakses dari <https://www.journal.almatani.com/index.php/jtisi/article/view/321>
- [51] 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>
- [52] Maulana, I. F. (2020). Penerapan Firebase Realtime Database pada Aplikasi E-Tilang Smartphone berbasis Mobile Android. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 4(5), 854–863. <https://doi.org/10.29207/resti.v4i5.2232>
- [53] Nurfadilah, A., Nangi, J., & Aksara, LM Bahtiar. (2024). Implementasi Fisher Yates Shuffle pada Game Edukasi Hitung Rupiah untuk Anak. *Animator Jurnal*, 2(3), 29–37. Diakses dari <https://animator.uho.ac.id/index.php/journal/article/view/1238>