

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, M., Anshori, I. F., Studi, P., Informatika, T., Adhirajasa, U., Sanjaya, R., Edukasi, G., & Inggris, B. (2024). *Perancangan Game Edukasi Bahasa Inggris di SDN Pasir Impun Menggunakan Construct 2*. 5(2), 277–289.
- Aini, N., & Wijaya, E. Y. (2022). Implementasi Algoritma Fisher-Yates pada Pengacakan Soal Goalpro Education Game. *Jurnal Ilmiah Edutic : Pendidikan Dan Informatika*, 8(2), 147–156. <https://doi.org/10.21107/edutic.v8i2.14418>
- Akbar, B. A. (2024). *2961-Article Text-22000-1-10-20240411*. 7, 306–315.
- Alfian Permana Putra, & Ilyas Nuryasin. (2024). Pengujian sistem informasi monitoring daya kebap menggunakan white box testing dengan teknik basis path. *INFOTECH: Jurnal Informatika & Teknologi*, 5(1), 63–75. <https://doi.org/10.37373/infotech.v5i1.1147>
- Alvendri, D., & Effendi, H. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Konsep Digital Story Telling Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Unity. *JAVIT: Jurnal Vokasi Informatika*, 43–52. <https://doi.org/10.24036/javit.v4i1.134>
- Andrianto, L. D., & Suyatno, D. F. (2024). Analisis Performa Load Testing Antara Mysql Dan Nosql MongoDB Pada RestAPI Nodejs Menggunakan Postman. *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 5(1), 18–26.
- Anggreani, S., & Yahfizham, Y. (2024). Pengantar dan Pengenalan Konsep Dasar Algoritma Pemrograman. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(1), 282–294.
- Anisah, A. S., Widyastuti, R., Mubarakah, G., Istiqomah, I., Pgsd, P. S., & Jakarta, U. (2023). *PEMETAAN MATERI IPA DAN IPS DALAM KURIKULUM MERDEKA (Studi Kasus di Sekolah Penggerak SDN 04 Sukanegla Kabupaten Garut)*. 6(1), 196–211.
- 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>
- Asahan, U. (2025). *Pengembangan Website PT . Rantangin Digital Indonesia Menggunakan Framework Next Js dan Tailwind CSS*.
- Asih, V., Saputra, A., & Subagio, R. T. (2020). Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle Untuk Aplikasi Ujian Berbasis Android. *Jurnal Digit*, 10(1), 59. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i1.156>

- Asrin, F. (2024). Analisis Pengujian Menggunakan User Acceptance Test (Uat) Pada Aplikasi Manajemen Notulensi Rapat Bappeda Kota Pontianak. *JSR: Jaringan Sistem Informasi Robotik*, 8(1), 34–41.
- Atmaja, I. G. B. W., Kusuma, K. N. A., Wirayuda, A. A. E., Widiantera, I. K., Premadhupa, N., & Mahendra, G. S. (2023). Penerapan Metode Prototype pada Perancangan Sistem Informasi Pengaduan Masyarakat Buleleng Berbasis Website. *RESI: Jurnal Riset Sistem Informasi*, 1(2), 56–65. <https://doi.org/10.32795/resi.v1i2.3553>
- Complexity, S. (2025). *JITE (Journal of Informatics and Telecommunication Engineering)*. 8(January), 279–291.
- Daryono, D., Sutikno, A., & Widhoyoko, Y. P. (2024). Pengembangan Aplikasi Warditem Untuk Mendukung Digitalisasi Pemasaran Produk Ikm Di Desa Sijeruk. *Journal of Information System Management (JOISM)*, 6(1), 56–62. <https://doi.org/10.24076/joism.2024v6i1.1626>
- Erlianda Cibro, & Yahfizham Yahfizham. (2024). Mengidentifikasi Dasar Algoritma Pemrograman. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(1), 194–206. <https://doi.org/10.55606/juisik.v4i1.763>
- Fachriza, M., Firdaus, T., Az-zahra, F. F., & Pambudi, A. (2024). *IMPLEMENTASI ALGORITMA FISHER-YATES SHUFFLE DALAM PEMBUATAN GAME EDUKASI MATEMATIKA UNTUK SISWA KELAS 3 SD*. 8(5), 10293–10299.
- Fadzar, A., Azkiya, M. A., & Hakim, T. D. (2024). Perancangan Basis Data Budidaya Benih Ikan Air Tawar Adit Farm Menggunakan Mysql. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3.4437>
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Fattaah, R., & Muchayan, A. (2024). *Pemetaan Ketimpangan Sosial dan Ekonomi pada Masyarakat Miskin di Wilayah Kecamatan Genteng berbasis WebGis*. 6(2).
- Febrianto, A. F., & Muchayan, A. (2024). Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Website Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD). *JASIEK (Jurnal Aplikasi Sains, Informasi, Elektronika Dan Komputer)*, 6(1), 49–62. <https://doi.org/10.26905/jasiek.v6i1.12233>
- Fitriastuti, F., Putri, A. E., Sunardi, A. K., & Hidayat, R. A. (2024). Analisis Website Siakad Universitas Janabadra Menggunakan Metode UAT. *Jurnal*

- Teknologi Sistem Informasi*, 5(1), 276–285.
<https://doi.org/10.35957/jtsi.v5i1.6998>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299.
<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik). In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (Issue 1).
- Hermansyah, H., Wijaya, R. F., & Wahyuni, S. (2024). Desain Aplikasi Cinta Mangrove Berbasis Mobile Di Desa Kota Pari Dengan Metode Waterfall. *Senashtek 2024*, 2(1), 42–48.
- Himawati, I., & Fitriasih, F. (2024). Sistem Informasi Pembayaran Pada Lembaga Pendidikan Anak Hebat (Ahe) Unit Brekat Berbasis Web. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(3), 3610–3618.
<https://doi.org/10.36040/jati.v8i3.9763>
- Ijfi, I. M., & Khalilullah, M. F. (2025). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTARIS BARANG BERBASIS WEB (STUDI KASUS : TOKO JAKARTA DÉCOR)*. 9(1), 275–283.
- Informatika, J. M., Misi, S. I., Inayati, C. P., Lestanti, S., & Budiman, S. (2025). *Rancang_Bangun_Aplikasi_Pengenalan_Wajah_menggunak*. 8, 1–12.
- Irfansyah, Rizki Muliono, & Susilawati. (2023). Rancang Bangun Aplikasi E-Learning Dengan Implemetasi Algoritma Fisher Yates Shuffle Dalam Pengacakan Soal Ujian. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 302–307. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6296>
- Jeprianto, J., & Widiyanto, W. (2024). Sistem Informasi Perancangan Kartu Anggota Perpustakaan Secara Online Berbasis Android Pada Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kab Pringsewu. *SEAT: Journal Of Software ...*, 1–8.
- Juniawan, F. P., & Hengki, H. (2019). Pengacakan Soal Ujian Penerimaan Polri. *Jurnal Telematika*, 1(1), 1–13.
- Kevin Kevin, & Prya Artha Widjaja. (2024). Perancangan Sistem Penggajian Web yang Terintegrasi di PT Hong Xin Printing Equipment. *Modem : Jurnal Informatika Dan Sains Teknologi.*, 2(3), 148–160.
<https://doi.org/10.62951/modem.v2i3.155>
- Maulana, A. T., Purwokerto, D. K., Purwokerto, U. T., Amrulloh, A., Purwokerto, D. K., Purwokerto, U. T., Programming, E., & Online, T. (2025). *Rancang*

Bangun Website Seven Inc Yogyakarta Dengan Metode Agile (Extreme Programming). 12(2), 3663–3667.

Maulana Hasan, & Yahfizham. (2023). Pengenalan Algoritma pada Pembelajaran Pemrograman Komputer. *Comit: Communication, Information and Technology Journal*, 2(2), 285–299. <https://doi.org/10.47467/comit.v2i2.1386>

Maulida, M., Zahro, F., Hakim, R., Akbar, M. S., & Surabaya, U. N. (2025). *PENGUJIAN BLACK BOX TESTING PADA SISTEM WEBSITE*. 3(5).

Mesin, J. T., Informatika, E., Nuhi, M. A., Gabriel, C. D. P. B., Momo, L. L., Stella, U., & Sumba, M. (2025). *Application of Case Based Reasoning in a Website-based Expert System for Diagnosing Diseases in Catfish akses bagi para peternak di mana saja dan kapan saja , tanpa terbatas oleh lokasi . Dengan Model perancangan dalam sistem pakar mendiagnosa penyakit pa. 4.*

Mulia, Y. (2025). *RANCANG BANGUN SISTEM PERMINTAAN BARANG PADA PT TRIMAS ANUGERAH SEJAHTERA BERBASIS WEB*. 10(1), 1–23.

Muthmainnah, I., Christanto, F. W., Manurung, J., & Sidiq, M. (2024). Implementasi Metode Geolocation Menggunakan Teknologi Webcam pada Sistem Absensi Pegawai. *Jurnal Sistem Informasi Galuh*, 2(2), 53–66. <https://doi.org/10.25157/jsig.v2i2.3961>

Naufal, A., Qadri, A. L., & Pawelloi, A. I. (2024). *Belajar Bahasa Arab Berbasis Android*. 4(3), 26–37.

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>

Nistrina, K., & Lestari, T. A. (2024). Desain Inovatif Sistem Informasi Profil Hotel Damanaka Pangalengan Berbasis Website Menggunakan UML dan Figma. *JurnalSistemInformasi, J-SIKA*, 6, 8–17.

Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.

Pangestu, I. F., Widowati, S., & Effendy, V. (2024). Perancangan Antarmuka Aplikasi Pembelajaran Pemodelan UML Sequence Diagram menggunakan Metode User Centered Design. *E-Proceeding of Engineering*, 11(4), 4950–4963.

Pipit Muliyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). 濟無No Title No Title No Title.

- Journal GEEJ*, 7(2), 6–19.
- Pokhrel, S. (2024). No TitleEΛENH. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Pradana, A., Sari, R. M., Pembangunan, U., & Budi, P. (2025). *Rancang bangun sistem absensi karyawan pada kantor kepala desa sei semayang berbasis web*. 4307(August), 3364–3371.
- Prakarsa, A., Sunarto, A. A., & Prajoko, P. (2020). Model Pengacakan Soal Ujian Online SMA Menggunakan Metode Linear Congruential Generator dan Fisher Yates. *Progresif: Jurnal Ilmiah Komputer*, 16(2), 133. <https://doi.org/10.35889/progresif.v16i2.519>
- Pramono, B. (2024). Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Aplikasi Quiz Online Materi Pemrograman Dasar. *AnoaTIK: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komputer*, 2(1), 22–29. <https://doi.org/10.33772/anoatik.v2i1.31>
- Pratama, M. H. R., Montolalu, C. E. J. C., Lapihu, D., Ketaren, E., Kampus, J., Bahu, U., & Manado, K. (2024). *RANCANG BANGUN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI SEKOLAH BERBASIS WEBSITE DI SMA NEGERI 7 HALMAHERA SELATAN*. XIII(2), 38–45.
- Pratiwi, Y., & Widiarti, L. W. (2025). Implementasi Whitebox Testing Dengan Teknik Basis Path Pada Pengujian Halaman Pencarian Program Promo. *Jurnal Kecerdasan Buatan Dan Teknologi Informasi*, 4(2), 173–180. <https://doi.org/10.69916/jkbti.v4i2.280>
- Putri Permata Sari, Liana Liana, & Nurliza Lubis. (2023). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Barang Dagang Pada Toko Rianzi Menggunakan PHP Dan MySQL. *Jurnal Riset Ekonomi Dan Akuntansi*, 2(1), 169–181. <https://doi.org/10.54066/jrea-itb.v2i1.1290>
- Putri, S. J., Putri, D. G. P., & Putra, W. H. N. (2024). Analisis Komparasi pada Teknik Black Box Testing (Studi Kasus: Website Lars). *Journal of Internet and Software Engineering*, 5(1), 23–28. <https://doi.org/10.22146/jise.v5i1.9446>
- Qifli Ilhamdi, J., Julkarnain, M., & Yuliadi, Y. (2024). Sistem Informasi Administrasi Ukm Racana Olat Maras – Ai Renung Universitas Teknologi Sumbawa Berbasis Website. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(3), 4309–4315. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i3.9905>
- Rahmayati, G. T., & Prastowo, A. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(1), 16. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v13i1.41424>

- Ramadhani, F., Sari, I. P., & Satria, A. (2023). Perancangan UI/UX Surat Keterangan Waris dalam Pengembalian Dana Haji Berbasis Web. *Blend Sains Jurnal Teknik*, 2(3), 198–203. <https://doi.org/10.56211/blendsains.v2i3.306>
- Reno, R. (2021). Pembuatan Game Balap Kelinci Dengan Unity Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(1), 19. <https://doi.org/10.24014/rmsi.v7i1.10531>
- Reyca Liani Chandra, Beny, B., & Agus Nugroho. (2023). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Dasar Bahasa Jepang Berbasis Android Dengan Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Komputer(JAKAKOM)*, 3(1), 330–341. <https://doi.org/10.33998/jakakom.2023.3.1.718>
- Ridhatullah, A., & Bestandri, I. (2023). Sistem Informasi Pelayanan Kesehatan Berbasis Web di Puskesmas Batipuh Selatan. *Jurnal Sains Informatika Terapan*, 2(3), 100–103. <https://doi.org/10.62357/jsit.v2i3.199>
- Rismayana, A. H., & Maulana, S. A. (n.d.). *Aplikasi Geografis Monitoring CCTV Berbasis Web (Studi Kasus Kota Cimahi)*. 8–13.
- Rudi, A., & others. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Bara Aji: Jurnal Keilmuan Bahasa Arab Dan Pengajarannya*, 1(02), 71–82.
- Sakila, R., Lubis, N. faridah, Saftina, Mutiara, & Asriani, D. (2023). Pentingnya Peranan IPA dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Jurnal Adam : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 119–123.
- Salmiati, & Samsie, I. (2020). Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web pada LadyShop Makassar. *PROSIDING SEMINAR ILMIAH SISTEM INFORMASI DAN TEKNOLOGI INFORMASI Pusat Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat (P4M) STMIK Dipanegara Makassar*, IX(2), 141–150.
- 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>
- Saokani, U., Irfan, M., Maylawati, D. S., Abidin, R. J., Taufik, I., & Hay's, R. N. (2023). Comparison of the Fisher-Yates Shuffle and the Linear Congruent Algorithm for Randomizing Questions in Nahwu Learning Multimedia. *Khazanah Journal of Religion and Technology*, 1(1), 10–14. <https://doi.org/10.15575/kjrt.v1i1.159>

- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R, S. F., & Aurelita M, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>
- Sikarza, Z. A., Hasibuan, S., Albar, R., Serianti, P., & Nurgaza, J. (2025). *RANCANG BANGUN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI KARYAWAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER (CI) PADA RUMAH SAKIT UMUM DAERAH DR . ZAINOEL ABIDIN (SIKARZA) Development And Implementation Of Employee Information Systems Use Codeigniter (CI) Framework*. 11(1), 117–124.
- Solihin, Vivi Aviyah, S., Nurvianti, E., & Dodi. (2024). Perancangan aplikasi buku tamu menggunakan QR Code pada Kantor Kecamatan Ciwandan berbasis web. *Jurnal Ilmiah TECHNOSCIENCE*, VIII(1).
- Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.
- Suparman, M. A. (2019). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 25(3), 239–250.
- Surejo, S., & Praeswari, D. A. (2023). Penerapan Metode Waterfall Pada Sistem Informasi Simpan Pinjam Berbasis Web. *Jurnal BATIRSI*, 6(2), 24–29.
- Susilowati, E., Suharni, & Harlina Sabarina Masimbangan, Herawati Susana Masimbangan, R. B. D. (2025). *untuk memesan layanan servis AC dan menerima layanan secara teratur . Selain itu , memperluas jangkauan untuk mendapatkan pelanggan dan memberikan informasi layanan yang tersedia di Mitra Utama*. 14(1), 1–9.
- Syukron, A., Saputro, E., & Widodo, P. (2023). *Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Koperasi Simpan Pinjam Berbasis Website*. 3(1), 21–28.
- 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>
- Utami, N. L., Nazir, A., Budianita, E., & Insani, F. (2024). *Jurnal Computer Science and Information Technology (CoSciTech) algoritma apriori*. 5(1), 75–83.
- Wibisono, B. A., Widjiyati, N., Pramono, E., Andri, R., Sumiyanto, A., & Nurastuti, W. (2025). *Applied Information Technology and Computer Science Adopsi*

Kerangka Kerja Waterfall Pada Aplikasi Manajemen Project Click Up Untuk Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Kayu. 4(1), 7–14.

Yanda, A. R., Santika, R. R., Diana, A., & Wulandari, R. (2022). Game Edukasi Introduksi Bilangan dan Operasi Aritmatika dengan Penerapan Algoritma Fisher–Yates Shuffle. *EXPERT: Jurnal Manajemen Sistem Informasi Dan Teknologi*, 12(1), 01. <https://doi.org/10.36448/expert.v12i1.2476>

Zakarina, U., & Ramadya, A. D. (2024). Integrasi Mata Pelajaran Ipa Dan Ips Dalam Kurikulum Merdeka Dalam Upaya Penguatan Literasi Sains Dan Sosial Di Sekolah Dasar. *Damhil Education Journal*, 4, 50–56. <https://doi.org/10.37905/dej.v4i1.2487>