

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Avinda Justitia Wicaksana Sakti and Daniel Adi, “RANCANG BANGUN SISTEM UJIAN ONLINE BERBASIS WEB MOBILE,” *J. Tek. Inform. Dan Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 3, pp. 35–49, Jan. 2022, doi: 10.55606/jutiti.v1i3.65.
- [2] M. A. Dewi, D. Cahyadi, and Y. Wulansari, “SISTEM UJIAN ONLINE CALON MAHASISWA BARU BERBASIS ILEARNING EDUCATION MARKETING PADA PERGURUAN TINGGI,” *CCIT J.*, vol. 8, no. 1, pp. 116–136, Sep. 2014, doi: 10.33050/ccit.v8i1.276.
- [3] R. L. Putra, A. Maulana, and T. Iriani, “EVALUASI PROGRAM PELAKSANAAN UJIAN ONLINE DENGAN MENGGUNAKAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM MOODLE BERBASIS ANDROID DI SMK NEGERI 1 JAKARTA,” *J. PenSil*, vol. 8, no. 1, pp. 47–54, Apr. 2019, doi: 10.21009/jpensil.v8i1.8483.
- [4] L. U. Fatimah and K. Alfath, “ANALISIS KESUKARAN SOAL, DAYA PEMBEDA DAN FUNGSI DISTRAKTOR,” *Al-Manar*, vol. 8, no. 2, pp. 37–64, Dec. 2019, doi: 10.36668/jal.v8i2.115.
- [5] P. Nurjana and A. Erlansari, “IMPLEMENTASI ALGORITMA LINEAR CONGRUENT METHOD DAN ALGORITMA SUFFIX TREE PADA APLIKASI CASUAL GAME TEBAK LAGU,” vol. 5, no. 3, 2017.
- [6] D. Hermawaty, R. A. Krisdiawan, and Y. Nurhayati, “GAME EDUKASI WORD SEARCH PUZZLE NAMA ANAK HEWAN DALAM BAHASA SUNDA MENGGUNAKAN ALGORITMA LINEAR CONGRUENT

- METHOD (LCM) DAN ALGORITMA KNUTH MORRIS PRATT (KMP) (Studi Kasus : SDN Pajawanlor),” *NUANSA Inform.*, vol. 13, no. 2, p. 24, Aug. 2019, doi: 10.25134/nuansa.v13i2.1946.
- [7] M. R. Alfariz and L. Tanti, “Rancang Bangun Aplikasi Game Ular Tangga Dengan Algoritma LCM Berbasis Android,” vol. 2, no. 1, 2024.
- [8] A. P. Jumala, R. Parlika, and F. A. Akbar, “PERANCANGAN SISTEM UJIAN ONLINE DAN IMPLEMENTASI ALGORITMA LCM DALAM FITUR PENGACAKAN SOAL,” . *Juni*, vol. 1, 2020.
- [9] M. S. Lubis, *Metodologi penelitian*. Deepublish, 2018. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=5ijKEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Pengantar+Metodologi+Penelitian&ots=kRN6FiF4ph&sig=Y863kh7DR6GB16TpD7YLrG_Mdmk&redir_esc=y#v=onepage&q=Pengantar%20Metodologi%20Penelitian&f=false
- [10] “Buku-Metode-Penelitian-Kualitatif.pdf.”
- [11] A. E. Putri, “EVALUASI PROGRAM BIMBINGAN DAN KONSELING: SEBUAH STUDI PUSTAKA,” *JBKI J. Bimbing. Konseling Indones.*, vol. 4, no. 2, p. 39, Oct. 2019, doi: 10.26737/jbki.v4i2.890.
- [12] R. I. Borman, A. T. Priandika, and A. R. Edison, “Implementasi Metode Pengembangan Sistem Extreme Programming (XP) pada Aplikasi Investasi Peternakan,” *J. Sist. Dan Teknol. Inf. Justin*, vol. 8, no. 3, p. 272, Jul. 2020, doi: 10.26418/justin.v8i3.40273.
- [13] D. R. Purnamasari, “IMPLEMENTASI LINEAR CONGRUENT METHOD (LCM) PADA GAME HANGAROO BERBASIS ANDROID,” 2016.

- [14] A. Idaman, Roslina, and R. Rosnelly, "Implementation of Linear Congruent Methods and Multiplication Random Numbers for Academic Potential Tests," *Int. J. Res. Vocat. Stud. IJRVOCAS*, vol. 2, no. 4, pp. 32–41, Jan. 2023, doi: 10.53893/ijrvocas.v2i4.160.
- [15] W. B. Zulfikar, A. Fajar, A. Wahana, D. S. Maylawati, and M. A. Ramdhani, "Linear congruent method on computer based test for new student admission," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1280, no. 2, p. 022021, Nov. 2019, doi: 10.1088/1742-6596/1280/2/022021.
- [16] R. A. Krisdiawan, H. Budianto, T. Sutabri, and A. Kurniawan, "IMPLEMENTASI ALGORITMA LINEAR CONGRUENT METHOD (LCM) PADA MEDIA PEMBELAJARAN BAGIAN-BAGIAN BUNGA BERBASIS," vol. 16, 2022.
- [17] H. Akib, "Implementasi kebijakan: apa, mengapa, dan bagaimana," *J. Adm. Publik*, vol. 1, no. 1, pp. 1–11, 2010.
- [18] A. Budiyanto, "Pengantar Algoritma dan Pemrograman," *Ilmukomputer Com*, 2003.
- [19] E. Noviyanti, A. Christian, and K. Wijaya, "Implementasi Metode UCD (User Centered Design) Pada Rancang Bangun Sistem Informasi Perpustakaan: Studi Kasus: SMK Negeri 1 Gelumbang," *J. Pengemb. Sist. Inf. Dan Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 69–77, 2021.
- [20] "MSIM4203-M1.pdf."
- [21] D. Kurniawan, R. Andrian, and L. Ertina, "Pengembangan Sistem Ujian Online di Sekolah," *J. Komputasi*, vol. 2, no. 2, 2016.

- [22] M. Efriyanti, R. I. Garaika, and R. Irviani, "Analisis Implementasi Electronic Commerce Untuk Meningkatkan Omset Penjualan Butik Mery Berbasis Web Mobile," *J. Signal.*, vol. 7, no. 2, pp. 45–51, 2018.
- [23] H. Sulistiono, S. Kom, and M. Kom, *Coding Mudah dengan CodeIgniter, JQuery, Bootstrap, dan Datatable*. Elex Media Komputindo, 2018.
- [24] R. R. Saragih, "Pemrograman dan bahasa Pemrograman," *STMIK-STIE Mikroskil*, pp. 1–91, 2016.
- [25] A. Andaru, "Pengertian database secara umum," *Osf Prepr.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–6, 2018.
- [26] M. P. Putri *et al.*, "Sistem Manajemen Basis Data Menggunakan MySQL," 2023.
- [27] "CodeIgniter4 User Guide — CodeIgniter 4.5.1 documentation." Accessed: May 11, 2024. [Online]. Available: https://codeigniter.com/user_guide/
- [28] Z. A. Rozi, *Bootstrap design framework*. Elex Media Komputindo, 2015.
- [29] R. Zulkarnain, S. Indrias, and D. Hermanto, "Sistem Informasi Manajemen Pembelian dan Penjualan Berbasis Website Pada PT Raja Jaya Sukses Abadi," 2014.
- [30] J. Simatupang and S. Sianturi, "Perancangan sistem informasi pemesanan tiket bus pada po. Handoyo berbasis online," *J. Intra Tech*, vol. 3, no. 2, pp. 11–25, 2019.
- [31] M. F. Londjo, "Implementasi White Box Testing Dengan Teknik Basis Path Pada Pengujian Form Login," *J. Siliwangi Seri Sains Dan Teknol.*, vol. 7, no. 2, 2021.

- [32] Microsoft Corporation, "Visual Studio Code." 2024. [Online]. Available: <https://code.visualstudio.com/>
- [33] M. Arafat, "Analisis dan perancangan website sebagai sarana informasi pada lembaga bahasa kewirausahaan dan komputer Akmi Baturaja menggunakan PHP dan MySQL," *J. Ilm. MATRIK*, vol. 19, no. 1, pp. 1–10, 2017.
- [34] A. Afriansyah, "Rancang bangun media pembelajaran Coreldraw berbasis multimedia," *J. TIPS*, vol. 8, no. 1, pp. 38–45, 2018.
- [35] Draw.io, "Draw.io: Diagrams for Everyone." 2024. [Online]. Available: <https://www.draw.io/>
- [36] A. P. Putra, F. Andriyanto, K. Karisman, and T. D. M. Harti, "Pengujian Aplikasi Point of Sale Menggunakan Blackbox Testing," *J. Bina Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 74–78, 2020.
- [37] T. S. Jaya, "Pengujian aplikasi dengan metode blackbox testing boundary value analysis (studi kasus: kantor digital Politeknik Negeri Lampung)," *J. Inform. J. Pengemb. IT*, vol. 3, no. 1, pp. 45–48, 2018.
- [38] C. T. Pratala, E. M. Asyer, I. Prayudi, and A. Saifudin, "Pengujian White Box pada Aplikasi Cash Flow Berbasis Android Menggunakan Teknik Basis Path," *J Inf. Univ Pamulang*, vol. 5, no. 2, p. 111, 2020.
- [39] M. I. Shiddiq, "Implementasi White Box Testing Berbasis Path pada Form Login Aplikasi Berbasis Web," *J. Siliwangi Seri Sains Dan Teknol.*, vol. 8, no. 1, 2022.
- [40] E. Suprpto, "User Acceptance Testing (UAT) Refreshment PBX Outlet Site BNI Kanwil Padang," *J. Civronlit Unbari*, vol. 6, no. 2, pp. 54–58, 2021.