

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] “Profil SDN 2 GESING Kismantoro Wonogiri,” [https://data.sekolah-kita.net/sekolah/ SD 2 NEGERI GESING\\_89779](https://data.sekolah-kita.net/sekolah/SD%20NEGERI%20GESING_89779), 2021. [Online]. Available: [https://data.sekolah-kita.net/sekolah/SD NEGERI 2 GESING\\_89779](https://data.sekolah-kita.net/sekolah/SD%20NEGERI%20GESING_89779). [Accessed: 13-Mar-2021].
- [2] Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset Dan Teknologi Republik Indonesia, “PERATURAN MENTRI PENDIDIKAN,KEBUDAYAAN,RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA NOMOR 21 TAHUN 2022 TENTANG STANDAR PENILAIAN PENDIDIKAN DAN PENDIDIKAN USIA DINI JENJANG PENDIDIKAN DASAR, DAN JENEJANG PENDIDIKAN MENENGAH,” *jdih.Kemdikbud.go.id*. 2022.
- [3] A. H. Adinda, H. E. Siahaan, I. F. Raihani, N. Aprida, N. Fitri, and A. Suryanda, “Penilaian Sumatif dan Penilaian Formatif Pembelajaran Online,” *Rep. Biol. Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–10, 2021.
- [4] S. Az, Z. Ruswandi, and T. Rahayu, “Perancangan Aplikasi Try Out Bimbingan Belajar Berbasis Web pada Mister Bimbel 2 Tinjauan Pustaka,” *Semin. Nas. Mhs. Ilmu Komput. dan Apl.*, vol. 6, No 2, pp. 189–200, 2023.
- [5] A. M. Sarwindo, Nadia Annisa Maori, “Aplikasi Play Learning Tematik Tumbuh Dan Berkembang Menggunakan Algoritma Shuffle Random Berbasis Android Untuk Anak Kelas 3 Di MI Datuk Singaraja,” *J. Tek. Inform.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–7, 2023.
- [6] B. H. dan N. K. Ita Arfyanti, “Aplikasi Multimedia Pelatihan Teknisi Mekanik Menggunakan Metode Shuffle Random Pada PT. Himalaya Everest Jaya,” *Informatika*, vol. 13, no. 1, 2022.
- [7] F. Heri, A. Yunus, and A. E. Budianto, “Penerapan Metode Algoritma Shuffle Random Pada Game 2D Pertualangan Pemuda Desa,” *Kurawal - J. Teknol. Inf. dan Ind.*, vol. 4, no. 2, pp. 155–168, 2021.
- [8] A. Abdussalam, E. R. Pramudya, M. Muslih, A. Susanto, K. Widyatmoko, and R. R. Alvian, “Aplikasi Mengenal Aksara Jawa Dengan Algoritma Shuffle Random Berbasis Android Untuk Mendukung Belajar Mandiri,” *Dinamik*, vol. 26, no. 2, pp. 107–116, 2021.
- [9] M. Ulva, I. Triyani, and M. Asfi, “Penerapan Metode Shuffle Random Pada Aplikasi Sistem Penentuan Playlist Lagu,” *J. Pract. Comput. Sci.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–8, 2023.
- [10] S. Irfansyah, Rizki Muliono, “RANCANG BANGUN APLIKASI E-LEARNING DENGAN IMPLEMETASI ALGORITMA FISHER YATES SHUFFLE DALAM PENGACAKAN SOAL UJIAN,” *J. Mhs. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 302–307, 2023.

- [11] A. Wijaya and F. Fransisca, "TRY OUT SIMULATION TEST UNTUK PERSIAPAN SISWA," *J. Bus. Audit Inf. Syst.*, vol. 1, no. 2, pp. 47–55, 2018.
- [12] A. O. Sari and A. Abdilah, *Buku Web Programming*, Pertama : Yogyakarta: GRAHA ILMU, 2019.
- [13] R. Abdulloh, *Buku Dasar Pemrograman Web*, Desember 2. Malang: Media Nusa Creative, 2018.
- [14] 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.
- [15] Haviluddin, A. T. Haryono, and D. Rahmawati, *Buku Aplikasi Program PHP dan MySQL*, Desember. Samarinda - Kalimantan Timur: Mulawarman University Press, 2016.
- [16] E. Siswanto, *Buku Kupas Tuntas Pemrograman PHP*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik, 2017.
- [17] I. D. Kurniati *et al.*, *Buku Ajar Basis Data*, Kedua. Kota Bandung - Jawa Barat: Media Sains Indonesia, 2022.
- [18] D. a Setyorini, *Buku Pemrograman Basis Data Lanjut (MySQL)*, vol. 2. Surakarta: STIMIK Duta Bangsa Surakarta, 2014.
- [19] B. A. Priyaungga, D. B. Aji, M. Syahroni, N. T. S. Aji, and A. Saifudin, "Pengujian Black Box pada Aplikasi Perpustakaan Menggunakan Teknik Equivalence Partitions," *J. Teknol. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 3, no. 3, p. 150, 2020.
- [20] Z. E. F. F. P. Septia Dwi Handayani, Widodo, "PENGEMBANGAN WEB SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN MENGGUNAKAN SLIMS DAN WHATSAPP GATEWAY DI SMK NEGERI 40 JAKARTA," *J. Teknol. dan Sist. Invormasi Univrab*, vol. 9, no. 1, pp. 103–112, 2024.
- [21] A. Fatmawati, "Evaluasi Usability pada Learning Management System OpenLearning Menggunakan System Usability Scale," *INOVTEK Polbeng - Seri Inform.*, vol. 6, no. 1, p. 120, 2021.
- [22] M. Izzat Luthfi, U. Hayati, and I. Ali, "ANALISIS SYSTEM USABILITY APLIKASI ARTomotif BERBASIS ANDROID," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 484–490, 2023.
- [23] K. N. Wisnu Adi Suprayoga, Ismail Abdurrazaq Zulkarnain, "IMPLEMENTASI ALGORITMA FISHER YATES PADA MEDIA UJIAN TRYOUT DI SD NEGERI 1 SEKARAN," *J. Rekayasa Teknol. dan Komputasi*, vol. 1, no. 1, pp. 1–5, 2022.