

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Surur, "TANTANGAN DAN PELUANG BAHASA ARAB DI INDONESIA," *RISDA: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, vol. 6, pp. 174–182, Oct. 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.staiarrosyid.ac.id/index.php/risda/index>
- [2] F. Iai, A. Khoziny, and B. Sidoarjo, "Pentingnya Penguasaan Bahasa Arab Bagi Pendakwah," *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, vol. 8, no. 1, 2021.
- [3] U. Sa'idah, M. A. Budiyo, and S. Z. Bin Tahir, "Desain Materi Membaca Dan Menulis Bahasa Arab Pemula," *Economics and Digital Business Review*, vol. 5, pp. 695–716, 2024.
- [4] W. Khafa Nofa, D. Anggraini Puspa Hapsari, and D. Salsabila Putri, "Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Berbasis Android," *JUIT*, vol. 2, no. 1.
- [5] Arini, M. Takwim, and Mustafa, "Pengembangan Media Pembelajaran Tangga Pintar pada Materi Mengenal dan Membaca Huruf Hijaiyah," 2025.
- [6] M. Wijaya and F. Hikmah, "Problematisasi Pembelajaran Maharah Qiro'ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, vol. 9, no. 2, pp. 858–864, Jun. 2023, doi: 10.31949/educatio.v9i2.4880.
- [7] N. Aini, S. Syarifudin, M. Mariamah, N. Diana, and M. Muslim, "Penerapan Media Memory Game untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV," *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, vol. 5, no. 2, pp. 610–622, Jun. 2025, doi: 10.53299/jagomipa.v5i2.1736.
- [8] E. Sholihah, A. Supardi, and I. Hilmi, "Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab," *Jurnal Keislaman dan Pendidikan*, vol. 2, pp. 33–42, 2022, [Online]. Available: <https://www.arrafibandung.com/>
- [9] Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, and Yusuf Tri Herlambang, "Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi," *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, vol. 4, no. 1, pp. 19–28, Jan. 2024, doi: 10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702.
- [10] K. R. Limantara, P. W. Atmaja, and H. Maulana, "Pengembangan Game 3D untuk Simulasi Pengenalan Lingkungan Kampus Universitas Pembangunan 'Veteran' Jawa Timur," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 7, pp. 3808–3814, 2023.
- [11] S. D. Nasution, "Penerapan Algoritma Sattolo Shuffle Pada Memory Matching Game," *KETIK : Jurnal Informatika*, vol. 2, no. 03, pp. 01–06, Jan. 2025, doi: 10.70404/ketik.v2i03.129.
- [12] A. Imron Panjaitan, "Perancangan Aplikasi Memory Card Games Dengan Menerapkan Metode Multiplicative Random Number Generation," in *Journal Global Tecnology Computer*, 2022, pp. 24–30.
- [13] A. R. Yanda, R. R. Santika, A. Diana, and R. Wulandari, "Game Edukasi Introduksi Bilangan dan Operasi Aritmatika dengan Penerapan Algoritma

- Fisher–Yates Shuffle,” *EXPERT: Jurnal Manajemen Sistem Informasi dan Teknologi*, vol. 12, no. 1, p. 01, Jun. 2022, doi: 10.36448/expert.v12i1.2476.
- [14] P. Harsadi, W. L. Y. Saptomo, and C. Y. Wardhana, “Implementasi Algoritma *Fisher-Yates Shuffle* Pada Game Edukasi Aksara Jawa Menggunakan Godot Engine,” *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIKoSIN)*, vol. 10, no. 1, May 2022, doi: 10.30646/tikomsin.v10i1.603.
- [15] A. R. Yanda, R. R. Santika, A. Diana, and R. Wulandari, “Game Edukasi Introduksi Bilangan dan Operasi Aritmatika dengan Penerapan Algoritma Fisher–Yates Shuffle,” *EXPERT: Jurnal Manajemen Sistem Informasi dan Teknologi*, vol. 12, no. 1, p. 01, Jun. 2022, doi: 10.36448/expert.v12i1.2476.
- [16] P. Harsadi, W. L. Y. Saptomo, and C. Y. Wardhana, “Implementasi Algoritma *Fisher-Yates Shuffle* Pada Game Edukasi Aksara Jawa Menggunakan Godot Engine,” *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIKoSIN)*, vol. 10, no. 1, May 2022, doi: 10.30646/tikomsin.v10i1.603.
- [17] Y. Arviansyah and R. Waluyo, “Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle Pada Aplikasi TOEFL Preparation Berbasis Web,” 2020.
- [18] V. Marcellio and L. Hermawan, “Game Pembelajaran Huruf Jepang Menggunakan Algoritma *Fisher-Yates Shuffle*,” *JIP (Jurnal Informatika Polinema)*, pp. 77–84, 2023.
- [19] W. Mery, “Implementasi Algoritma *Fisher-Yates Shuffle* Pada Game Edukasi Sebagai Pendukung Pembelajaran Berbasis Web,” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 2, Apr. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i2.4116.
- [20] S. Riana, S. Nur, and M. A. S. Nuruddaroini, “Analisis Kesalahan Penerjemahan Teks Bahasa Arab Santriwati di Pondok Pesantren,” *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 3, pp. 5215–5225, May 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i3.3020.
- [21] A. Masum, “Gradasi Materi Pembelajaran Menulis Permulaan Arab Bagi Pelajar Non-Penutur Arab,” 2022.
- [22] F. Prasetyo, A. D. Rachmatsyah, J. Nur, and F. Adam, “Penerapan Aplikasi Android Pengenalan Huruf Hijaiyah Metode Waterfall Pada Paud Al Fina,” *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, vol. 9, no. 3, pp. 412–419, Nov. 2020, doi: 10.32736/sisfokom.v9i3.883.
- [23] D. Lidianti *et al.*, “Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Dalam Pembelajaran Huruf Hijaiyah dan Makhoriul Huruf,” 2022.
- [24] A. Daniyati STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, I. Bulqis Saputri STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, S. Aqila Septiyani STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, and U. D. Setiawan STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, “Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta,” 2023.
- [25] I. Magdalena, R. Nadya, W. Prahastiwi, and U. Muhammadiyah Tangerang, “ANALISIS PENGGUNAAN JENIS-JENIS MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SD NEGERI BUNDER III,” 2021. [Online]. Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>

- [26] K. W. Happy and S. M. Ummah, "Elevating Young Learners Vocabulary Mastery Through Kim's Memory Game," 2023.
- [27] R. W. Dwitria and Sukihananto, "Intervensi Memory Game dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Memori pada Lansia dengan Demensia: A Literature Review," *Lentera Perawat*, vol. 5, Jul. 2024.
- [28] I. Darmayanti, A. Nur Ikhsan, D. Ayu Budi Utami, and P. Subarkah, "Implementasi Memory Game di MIT App Inventor," *Jurnal IT CIDA*, vol. 8, no. 2, 2022.
- [29] K. Nurfitri, I. Abdurrozzaq, and J. Karaman, "Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle pada Game Edukasi 'English For Children' di LKP Elite English School Ponorogo," *Digital Transformation Technology*, vol. 3, no. 2, pp. 438–449, Sep. 2023, doi: 10.47709/digitech.v3i2.2885.
- [30] D. Setio Utomo and D. Arwin Dermawan, "Implementasi Finite State Machine (FSM) Dalam Game Monopoli 3D Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan Algoritma Fisher-Yates Shuffle Berbasis Android," 2022.
- [31] V. Asih, A. Saputra, and R. T. Subagio, "Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle untuk Aplikasi Ujian Berbasis Android," 2020.
- [32] M. Virginia and J. Amanda Ginting, "Game Edukasi Match Puzzle Menggunakan Algoritma Fisher-Yates Shuffle Berbasis Android," *Jurnal Algoritma, Logika dan Komputasi*, vol. VI, no. 1, pp. 531–542, 2023, doi: 10.30813/j-alu.v2i2.3530.
- [33] K. Nanda Arditya, M. Setyawan, and A. Fajaryanto Cobantoro, "INTEGRASI ALGORITMA FISHER-YATES SEBAGAI PENGEMBANGAN E-LEARNING DI UNIT KEGIATAN BELAJAR MANDIRI," 2021. [Online]. Available: <http://studentjournal.umpo.ac.id/index.php/komputek>
- [34] K. Afandi, H. Yuana, and W. D. Puspitasari, "Rancang Bangun Game Edukasi Tata Surya Dengan Algoritma Fisher-Yates Shuffle," 2022.
- [35] Zulfachmi and T. Pricilia, "Survey Paper Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, RAD)," *Bangkit Indonesia*, p. 6, 2021.
- [36] Kirman and E. E. Saputra, "Metode SDLC Waterfall Pada Rancang Bangun Sistem Informasi Sekolah SMP Negeri 10 Kaur," *JUSIBI (Jurnal Sistem Informasi dan E-Bisnis)*, pp. 112–118, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.ikhafi.or.id/index.php/jusibi>
- [37] A. A. Wahid, "Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi," *Jurnal Ilmu-ilmu Informatika dan Manajemen STMIK*, pp. 1–5, 2020.
- [38] I. Tangkudung, R. Deddy, R. Dako, and A. Y. Dako, *EVALUASI WEBSITE MENGGUNAKAN METODE ISO/IEC 25010*. 2019. [Online]. Available: <http://www.ung.ac.id>,
- [39] M. Hamdan Romadhon and Y. Yudhistira, "Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Android Dan Website Menggunakan Framework Codeigniter 3 Studi Kasus: CV Kopja Mandiri," 2021. [Online]. Available: www.journal.peradaban.ac.id

- 
- [40] R. Hermiati, Asnawati, and I. Kenadi, "PEMBUATAN E-COMMERCE PADA RAJA KOMPUTER MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP DAN DATABASE MYSQL," *Jurnal Media Infotama*, 2021.
- [41] Prahasti, I. Kanedi, N. Qurniati, and Mirnawati, "Aplikasi Penilaian Sekolah Adiwiyata Pada Badan Lingkungan Hidup (BLH) Menggunakan Bahasa Pemrograman Basic dan Database MySQL," *Jurnal Media Infotama*, vol. 18, no. 2, p. 374, 2022.
- [42] M. Ahmadar, P. Perwito, and C. Taufik, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA RAHAYU PHOTO COPY DENGAN DATABASE MySQL," *Dharmakarya*, vol. 10, no. 4, p. 284, Dec. 2021, doi: 10.24198/dharmakarya.v10i4.35873.
- [43] D. Y. Wijaya and M. W. Astuti, "Pengujian Blackbox Sistem Informasi Penilaian Kinerja Karyawan PT INKA (Persero) Berbasis Equivalence Partitions," *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, vol. 4, p. 2021, 2021.
- [44] G. I. Marthasari, A. T. Wahyuningsih, M. R. Aviansyah, M. A. Ramadhani, and Z. Rahmatullah, "Pengujian Website Infotech Menggunakan Teknik Black-Box Decision Table," *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, vol. 7, no. 1, pp. 115–119, 2022, doi: 10.32493/informatika.v7i1.17315.
- [45] S. Dewi, S. P. Adithama, and A. T. Suhardi, "Pengujian Aplikasi Doctor to Doctor Menggunakan Metode Black Box Testing," 2023.
- [46] A. Alamsyah, M. Shofi, and H. B. Suseno, "Prototipe Sistem Computer Based Test dengan Pengacakan Soal Menggunakan Metode Fisher-Yates Shuffle," *Jurnal Ilmu Komputer Agri-Informatika*, pp. 81–89, 2021, [Online]. Available: <http://journal.ipb.ac.id/index>.