

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Febrianto., 2016, Pengembangan Sistem Ujian Online Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Di Sekolah Menengah Kejuruan Yogyakarta, *Skripsi*, Program Sarjana Komputer, Universitas Negeri Yogyakarta.
- [2] Diana, R., 2017, Implementasi Algoritma Fisher-Yates Pada Aplikasi Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Android Studi Kasus Stmik Atma Luhur Pangkalpinang, *Skripsi*, Program Sarjana Ilmu Komputer, STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
- [3] Fikria, Balqis K., 2014, Implementasi Algoritma Fisher-Yates Untuk Mengacak Soal Ujian Online Penerimaan Mahasiswa Baru (Studi Kasus : Universitas Lancang Kuning Riau), *Skripsi*, Program Sarjana Ilmu Komputer, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- [4] Hasan, Arief., Supriadi., Zamzami., 2015, Implementasi Algoritma Fisher-Yates Untuk Mengacak Soal Ujian Online Penerimaan Mahasiswa Baru (Studi Kasus : Universitas Lancang Kuning Riau), *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi - VOL. 03 NO. 02 Hal. 291-298*
- [5] Ekojono., Irawati, Dyah A., Dkk, 2017, Penerapan Algoritma Fisher-Yates Pada Pengacakan Soal Game Aritmatika, Politeknik Negeri Malang, *Prosiding SENTIA*, Volume 9 – ISSN: 2085-2347
- [6] Afrina, M, Ibrahim, A, 2017, Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal, *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT(JPIT)*, Vol.2, No.1
- [7] Gerardus, B., 2018, *Waterfall Model a Complete Guide*, Emereo Pty, United Kingdom
- [8] Nurlaila, S., 2014, Aplikasi Peningkatan Kualitas Pelayanan Peserta Bpjs Ketenagakerjaan Berbasis Sms Gateway Di Provinsi Bangka Belitung, *Skripsi*, Program Sarjana Ilmu Komputer, STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
- [9] Sumarsono, Luki., 2016, Sistem Informasi Akademik Di Man Kediri 2 Kota Kediri Dengan Model Waterfall, *Skripsi*, Program Sarjana Ilmu Komputer, Universitas Nusantara Persatuan Guru Republik Indonesia UN PGRI Kediri
- [10] Tangui, Monica G., 2016, Perancangan Aplikasi *Try Out* Ujian Nasional Tingkat Sekolah Menengah Atas, *Skripsi*, Program Sarjana Ilmu Komputer, Universitas Sam Ratulangi Manado
- [11] Purba, Mariana., 2017, perancangan aplikasi penjualan pada PT. Mustrakom, *Jurnal Informatika*, Vol. 6, No. 1
- [12] Miftahir Rizqa. 2014. Evaluasi Program Strategi Menghadapi Ujian Nasional di MTsN Model Padang Tahun 2008. *Jurnal Penelitian sosial keagamaan*. Vol.17(2)
- [13] Minarni., Susanti, 2014, Sistem Informasi Inventory Obat Pada Rumah Sakit Umum Daerah (Rsud) Padang, *Jurnal Momentum*, Vol. 16, No. 1
- [14] Gafur, Abdul., 2017, Perancangan Website Pada Program Studi Teknik Sipil Fakultas teknik Dan Ilmu Komputer Universitas Islam Indargiri, *Jurnal SISTEMASI*, Vol. 6, No. 1

- [15] Prayitno, Agus., Safitr, Yulia., 2015, Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital Berbasis Website Untuk Para Penulis, *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, Vol. 1, No.1
- [16] Prabowo, Faizal Ari., Syani, Mamay., 2016, Sistem Informasi Pengolahan Sertifikat Berbasis Web Di Divisi Training Seamolec, *Jurnal Masyarakat Informatika Indonesia (JMII)*, Vol. 2, No. 1
- [17] Linda, Deppti, 2016, Merancang e-katalog Berbasis Website Sebagai Media Informasi pada Badan Perpustakaan Arsip dan Dokumentasi Daerah (BPAD) Lampung, *Explore – Jurnal Sistem Informasi dan Telematika*, Vol. 6, No. 2
- [18] Efendi., 2015, Rancang Bangun Sistem Aplikasi Try Out Ujian Nasional Berbasis Web Menggunakan PHP Mysql, *Skripsi*, Program Sarjana Komputer, Universitas Islam Sunan Kalijaga.
- [19] Aisyah, N., 2016, Implementasi Metode Fisher Yates Shuffle Untuk Mengacak Pertanyaan Pada Game Ali And The Labirin, *Skripsi*, Program Sarjana Ilmu Komputer, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- [20] Seputro, Dwi Nurcahyo., 2016, Perangkat Lunak Try Out Ujian Semester Berbasis Web Menggunakan Algoritma Fisher-Yates Shuffle, *Jurnal-Paper Bina Darma*, Program Sarjana Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma.
- [21] Irawan., 2016, Penerapan Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Game Kuis Pembelajaran Agama Islam Menggunakan Arsitektur Representational State Transfer (Rest) Web Service, *Tugas Akhir*, Program Sarjana Ilmu Komputer, Universitas Sunan Gunung Djati Bandung.
- [22] Haditama, Imam., Slamet, Cepy., Rahman, Deny Fauzy., 2016, Implementasi Algoritma Fisher-Yates Dan Fuzzy Tsukamoto Dalam Game Kuis Tebak Nada Sunda Berbasis Android, *JOIN*, Vol 1, No. 1, hal 51-58.

