

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rio Priantama and Yuda Priandani, 'IMPLEMENTASI ALGORITMA FISHER YATES UNTUK PENGACAKAN SOAL PADA APLIKASI MOBILE LEARNING KUIS FIQIH BERBASIS ANDROID', vol. 13, no. 2, 2019.
- [2] A. Bagus, A. Sulistiyawati, and L. Lathifah, 'Aplikasi Pembelajaran Kuis Interaktif Ilmu Farmasi Berbasis Android', *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 4, no. 1, pp. 103–112, Mar. 2023, doi: 10.33365/jatika.v4i1.2460.
- [3] Vina Gracia Raflen Watung, Virginia Tulenan and Brave Angkasa Sugiarto, 'Interactive Learning Applications For Personal Computer Installation For Vocational School Students Class 10 Computer And Network Engineering', vol. 16, no. 4, pp. 383-39, oct-des. 2021.
- [4] D. Frialdo *et al.*, 'Rancang Bangun Media Pembelajaran Sistem Operasi Jaringan Materi Instalasi Debian Berbasis Android', *Journal on Education*, vol. 05, no. 02, pp. 2003–2010, 2023.
- [5] S. Fitrah Arthadi, I. Fitriati, and S. Taman Siswa Bima, 'INVENTOR: Jurnal Inovasi dan Tren Pendidikan Teknologi Informasi Perancangan Media Pembelajaran Perakitan Komputer Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa', doi: 10.37630/inventor.v1i3.1172.
- [6] Yulia and Very Karnadi, 'Aplikasi Edukasi Kuis Matematika Untuk Tingkat Sekolah Menengah Pertama Berbasis Android', vol. 4, no. 1, pp. 33~37, jul. 2020.
- [7] R. A. Utami, C. Riki, and A. Habibie, 'PERANCANGAN APLIKASI KUIS INTERAKTIF BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI DI KELAS X SMA PLUS NURUL ILMU CIBALONG', vol. 5, no. 1, 2021.
- [8] D. Purnomo, 'Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi', *JIMP- Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, vol. 2, no. 2, 2017.
- [9] W. Adhiwibowo and A. F. Daru, 'METODE OBJECT ORIENTED PROGRAMMING', 2017.
- [10] D. Wira, T. Putra, and R. Andriani, 'Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD', vol. 7, no. 1, 2019.

- [11] İ. Göksu and B. Atici, 'Need for Mobile Learning: Technologies and Opportunities', *Procedia Soc Behav Sci*, vol. 103, pp. 685–694, Nov. 2013, doi: 10.1016/j.sbspro.2013.10.388.
- [12] T. Pricillia and Zulfachmi, 'Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, RAD)', *Jurnal Bangkit Indonesia*, vol. 10, no. 1, pp. 6–12, Mar. 2021, doi: 10.52771/bangkitindonesia.v10i1.153.
- [13] Daniel Dido Jantce TJ Sitinjak, Maman and Jaka Suwita, 'ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI KURSUS BAHASA INGGRIS PADA INTENSIVE ENGLISH COURSE DI CILEDUG TANGERANG', vol. 8, no. 1, jun. 2020.
- [14] Gigih Andira, Muhammad.Ruslan Maulani and Dini Hamidin, 'SISTEM INFORMASI DESA BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN PRODUK UMKM DAN LAYANAN MASYARAKAT DI DESA BAPANGSARI KABUPATEN PURWOREJO', Vol. 15, No. 2, Apr. 2023
- [15] Nuryadin Eko Raharjo and Galuh Kemuning Pitaloka, 'PENGEMBANGAN MEDIA PELAJARAN BERBASIS APLIKASI ANDROID DENGAN AUGMENTED REALITY UNTUK MATA PELAJARAN GAMBAR TEKNIK KELAS X KONTRUKSI GEDUNG, SANITASI DAN PERAWATAN DI SMK NEGERI 1 SEYEGAN', Vol. II No. 1, Jun. 2020

