

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Yuwono, M. Fakhruddin, and N. Ibrahim, “Penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi Kahoot pada hasil belajar sejarah di SMAN 51 Jakarta,” *Hist. Indones. Hist. Educ.*, vol. 2, no. January, pp. 43–53, 2022.
- [2] R. Windawati and H. D. Koeswanti, “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 2, pp. 1027–1038, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i2.835.
- [3] W. R. Pradanita, “Pengembangan Game Edukasi Bertipe Role Playing Game (RPG) pada Mata Pelajaran Desain Multimedia di SMK Negeri 1 Jombang,” *It-Edu*, vol. 2, no. 02, pp. 263–272, 2017, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/download/22747/20856>
- [4] Aceng Abdul Wahid, “Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi,” *J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK*, no. November, pp. 1–5, 2020.
- [5] L. Lomu and S. A. Widodo, “Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa,” *Pros. Semin. Nas. Pendidik. Mat. Etnomatnesia*, vol. 0, no. 0, pp. 745–751, 2018.
- [6] C. A. Citra and B. Rosy, “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya,” *J. Pendidik. Adm. Perkantoran*, vol. 8, no. 2, pp. 261–272, 2020, doi: 10.26740/jpap.v8n2.p261-272.
- [7] A. Djamaluddin and Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran*. 2019.
- [8] A. Indriani, “Penerapan Pembelajaran Tematik Kurikulum 2013 oleh Guru SD/MI di Desa Klepek Kecamatan Sukosewu Kabupaten Bojonegoro Semester Gasal Tahun Ajaran 2014/2015,” *J. VARIDIKA*, vol. 27, no. 1, pp. 43–49, 2015, doi: 10.23917/varidika.v27i1.738.

- [9] D. R. Putra and M. A. Nugroho, "Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa," *J. Pendidik. Akunt. Indones.*, vol. 14, no. 1, 2016, doi: 10.21831/jpai.v14i1.11364.
- [10] Abdul Wahid, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar," *Istiqra*, vol. 5, no. Meningkatkan Prestasi, pp. 173–179, 2018.
- [11] T. Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik," *J. Ekon. dan Pendidik.*, vol. 8, no. 1, pp. 19–35, 2012, doi: 10.21831/jep.v8i1.706.
- [12] N. Y. Ana, "Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *J. Imiah Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 2, no. 1, pp. 21–28, 2018, doi: 10.23887/jipp.v2i1.13851.
- [13] N. Handayani, B. Basariah, and S. Sawaludin, "Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa," *J. Pendidik. Indones.*, vol. 3, no. 6, pp. 542–552, 2022, doi: 10.36418/japendi.v3i6.993.
- [14] P. Sinambela, "Kurikulum 2013 dan Implementasinya dalam Pembelajaran," *e-journal Univ. Negeri Medan*, vol. 6, no. 2, pp. 17–29, 2013, [Online]. Available: <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gk/article/view/7085/6067>
- [15] I. M. A. Winangun, "Penerapan Model Discovery Learning Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Sd," *e- J. Mitra Pendidik.*, vol. 4, no. 5, pp. 256–268, 2020, doi: 10.52160/e-jmp.v4i5.722.
- [16] A. Herawati, W. Wahyudi, and E. Indarini, "Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Discovery Learning dengan Construct 2 dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika," *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 2, no. 4, p. 396, 2018, doi: 10.23887/jisd.v2i4.16157.
- [17] A. M. Ilmiani, A. Ahmadi, N. F. Rahman, and Y. Rahmah, "Multimedia

- Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab,” *Al-Ta’rib J. Ilm. Progr. Stud. Pendidik. Bhs. Arab IAIN Palangka Raya*, vol. 8, no. 1, pp. 17–32, 2020, doi: 10.23971/altarib.v8i1.1902.
- [18] R. G. P. Panjaitan, T. Titin, and N. N. Putri, “Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA,” *J. Pendidik. Sains Indones.*, vol. 8, no. 1, pp. 141–151, 2020, doi: 10.24815/jpsi.v8i1.16062.
- [19] A. Z. Shoumi, “Peran Multimedia Dalam Pendidikan Pada Aplikasi Ruang Guru,” *Pros. Semin. Nas. Cendekiawan*, pp. 1–6, 2019, doi: 10.25105/semnas.v0i0.5809.
- [20] N. I. Widiastuti, “Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo,” *Komputa J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 1, no. 2, pp. 41–48, 2012, doi: 10.34010/komputa.v1i2.60.
- [21] A. P. Putra, Y. Soepriyanto, and A. Husna, “Pengembangan Multimedia Game Edukasi Tentang Keragaman Masakan Khas Daerah-daerah di Indonesia Untuk Kelas V SD,” *J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 1, pp. 299–306, 2018.
- [22] yoyon efendi, “Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan App Inventor,” *J. Intra Tech*, vol. 2, no. 1, pp. 39–48, 2018.
- [23] A. Kumala and S. Winardi, “Aplikasi Pencatatan Perbaikan Kendaraan Bermotor Berbasis Android,” *J. Intra Tech*, vol. 4, no. 2, pp. 112–120, 2020.
- [24] M. Fikri, M. I. Ashara, and T. Thooyibah, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada CV . Jomistpy Textile,” vol. 1, no. 2, pp. 180–186, 2023.
- [25] E. Edy, F. Ferdiansyah, W. Pramusinto, and S. Waluyo, “Pengamanan Restful API menggunakan JWT untuk Aplikasi Sales Order,” *J. RESTI (Rekayasa Sist. dan Teknol. Informasi)*, vol. 3, no. 2, pp. 106–112, 2019, doi: 10.29207/resti.v3i2.860.
- [26] W. G. Wardhana, I. Arwani, and B. Rahayudi, “Implementasi Teknologi Restful Web Service Dalam Pengembangan Sistem Informasi Perekaman Prestasi Mahasiswa Berbasis Website (Studi Kasus: Fakultas Teknologi

- Pertanian Universitas Brawijaya),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komputer; Vol 4 No 2*, vol. 4, no. 2, pp. 680–689, 2020, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/7024%0Ahttp://j-ptiik.ub.ac.id>
- [27] A. Syaichul Hadi and M. Alfian Rosid, “Aplikasi Edukasi Pemecahan Masalah pada Vulnerability Server Berbasis Web,” *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 7, no. 1, pp. 218–230, 2021, doi: 10.28932/jutisi.v7i1.3405.
- [28] J. Winanjar and D. Susanti, “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI DESA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PHP DAN MySQL,” *Prosiding Seminar Nas. Apl. Sains Teknol.*, pp. 3–3, 2021, [Online]. Available: <https://journal.akprind.ac.id/index.php/snast/article/view/3396>
- [29] A. K. Rahmatika, F. Pradana, and F. A. Bachtiar, “Peran Pelatih Taekwondo Dalam,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 8 Agustus, pp. 2655–2663, 2020.
- [30] A. S. Putra, “Sistem Manajemen Pelayanan Pelanggan Menggunakan PHP Dan MySQL ( Studi Kasus pada Toko Surya ),” *Tekinfo J. Bid. Tek. Ind. dan Tek. Inform.*, vol. 22, no. 1, pp. 100–116, 2021, doi: 10.37817/tekinfo.v22i1.1190.
- [31] F.- Sonata, “Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer,” *J. Komunika J. Komunikasi, Media dan Inform.*, vol. 8, no. 1, p. 22, 2019, doi: 10.31504/komunika.v8i1.1832.
- [32] D. W. T. Putra and R. Andriani, “Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD,” *J. TeknoIf*, vol. 7, no. 1, p. 32, 2019, doi: 10.21063/jtif.2019.v7.1.32-39.
- [33] N. I. Yusman, “Perancangan Sistem Informasi Berbasis Orientasi Objek Menggunakan Star Uml Di Cv Niasa Bandung,” *J. Account. Inf. Syst.*, vol. 1, no. 2, pp. 101–109, 2018, doi: 10.32627/aims.v1i2.358.
- [34] R. Yusuf, S. Muharni, and R. Hasbid, “Penerapan Waterfall Model Pada

- Perancangan Sistem Pelayanan Dan Informasi Dengan Pendekatan Ooad Menggunakan Uml,” *Int. Res. Big-Data Comput. Technol. I-Robot*, vol. 5, no. 1, pp. 1–6, 2021, doi: 10.53514/ir.v5i1.176.
- [35] A. Inawati and D. Puspasari, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di SMKN 4 Surabaya,” *J. Pendidik. Adm. Perkantoran*, vol. 9, no. 1, pp. 96–108, 2020, doi: 10.26740/jpap.v9n1.p96-108.
- [36] A. D. Rachmanto and M. S. Noval, “Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3D,” *FIKI |Jurnal Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 9, no. 1, pp. 29–37, 2018, [Online]. Available: <https://jurnal.unnur.ac.id/index.php/jurnalfiki/article/view/237>
- [37] F. Jenisa, “Penerapan Actionsript Pada Adobe Photoshop,” *Media Inform.*, vol. 19, no. 2, pp. 61–64, 2020.
- [38] M. S. Dewi, “Penggunaan Aplikasi Adobe Photoshop Dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Bagi Anak Tunarungu,” *E-JUPEKhu (JURNAL Ilm. Pendidik. KHUSUS)*, vol. 23, no. 1 S, pp. S88–S91, 2012.
- [39] D. Wintana, D. Pribadi, and M. Y. Nurhadi, “Analisis Perbandingan Efektifitas White-Box Testing dan Black-Box Testing,” *J. Larik Ldng. Artik. Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 8–16, 2022, doi: 10.31294/larik.v2i1.1382.
- [40] E. Suprpto, “User Acceptance Testing (UAT) Refreshment PBX Outlet Site BNI Kanwil Padang,” *J. Civronlit Unbari*, vol. 6, no. 2, p. 54, 2021, doi: 10.33087/civronlit.v6i2.85.
- [41] G. Anuraga, A. Indrasetyaningih, and M. Athoillah, “Pelatihan Pengujian Hipotesis Statistika Dasar dengan Software R,” *Budimas J. Pengabd. Masy.*, vol. 3, no. 2, pp. 327–334, 2021, doi: 10.29040/budimas.v3i2.2412.