

DAFTAR PUSTAKA

- Adrillian, H., Mariani, S., Prabowo, A., Zaenuri, Z., & Walid, W. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik: Systematic Literature Review. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 751–767. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1444>
- Anggreani, S., & Yahfizham, Y. (2024). Pengantar dan Pengenalan Konsep Dasar Algoritma Pemrograman. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(1), 282–294.
- Annisa Rahmawita, Tania Azura Fahani, Rohima, R., Alwi Alviansha, & Nurbaiti, N. (2023). Implementasi Sistem Basis Data pada Sektor Pendidikan di Indonesia. *INSOLOGI: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(4), 684–689. <https://doi.org/10.55123/insologi.v2i4.2287>
- Ariyana, R. Y., Erma Susanti, & Prita Haryani. (2022). Rancangan Storyboard Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif. *INSOLOGI: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(3), 321–331. <https://doi.org/10.55123/insologi.v1i3.375>
- Ariyanto, L., Rahmawati, N. D., & Haris, A. (2020). Pengembangan Mobile Learning Game Berbasis Pendekatan Kontekstual Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *JIPMat*, 5(1), 36–48. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v5i1.5478>
- Chast, R. (2002). Fuzzy logic. In *Scientific American* (Vol. 287, Issue 1). <https://doi.org/10.1038/scientificamerican0702-96>
- DAMAYANTI, S. (2023). Metode Penciptaan Desain Kerajinan Menggunakan Adobe Illustrator. *Fashion and Fashion Education Journal*, 12(1), 54–61. <https://doi.org/10.15294/ffej.v12i1.58371>
- Darmawan, E. H. (2014). *Pemograman Dasar Berorientasi Objek C# Yang Susah Jadi Mudah*. Informatiak Bandung.
- Dewi, N. K. (2023). Pengenalan Dasar Algoritma Pemograman Bagi Mahasiswa. *Journal Of Informatics And Busisnes*, 01(03), 156–161.
- Dony Novaliendry. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Dan Pendidikan*, 6(2), 106–118. https://www.researchgate.net/publication/321193593_APLIKASI_GAME_GEOGRAFI_BERBASIS_MULTIMEDIA_INTERAKTIF_STUDI_KASUS_SISWA_KELAS_IX_SMPN_1_RAO%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/321193593%0AAPLIKASI
- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional*

Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang, 125–129.

- Farhana, S., Aam Amaliyah, Agustini Safitri, & Rika Anggraeni. (2022). Analisis persiapan guru dalam pembelajaran media manipulatif matematika di sekolah dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 507–511. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.171>
- Fikriadi, R. S., Zufria, I., & Nasution, A. B. (2022). Penerapan Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Seni Wayang Dan Tarian Jawa. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 7(1), 71–76. <https://doi.org/10.36341/rabit.v7i1.2189>
- Hakim, L., & Suprijanto, R. U. P. (2021). Education Game Math Menggunakan Algoritma Fuzzy Sugeno. *Jurnal RESISTOR (Rekayasa Sistem Komputer)*, 4(2), 156–166. <https://doi.org/10.31598/jurnalresistor.v4i2.717>
- Herwanto, H. (2019). Diagnosa Statistik Pemetaan Pemahaman Bahasa Pemograman Sebagai Acuan Untuk Mempersiapkan Penelitian Mahasiswa. *Nuansa Informatika*, 13(2), 33. <https://doi.org/10.25134/nuansa.v13i2.1950>
- Hidayat, R., Rambe, M. R., Nawawi, R., Islam, U., Syekh, N., Hasan, A., Addary, A., & Sidempuan, P. (2024). *Peran Pecahan dan Desimal dalam Kehidupan Sehari-Hari*.
- Hutagalung, T. H., Zulkarnain, I., & Syahputra, G. (2018). Sistem Pendukung Keputusan Menentukan Perekrutan Tenaga Bantuan Medis Pada Puskesmas Pintu Angin Di Kota Sibolga Dengan Metode Fuzzy Sugeno. *Cyber Tech*, 1–12.
- Islamiati, A., & Nabar, D. (2023). *Implementation of Tpack Using the Kahoot Application As a. II*(1), 14–25.
- Kadir, A. (2019). *Tuntunan Praktis Belajar Database Menggunakan MySQL*.
- Kalaka, Y., Mustofa, Y. A., & Dalai, H. (2023). Game Edukasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak-Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Banthayo Lo Komputer*, 2(1), 78–82. <https://doi.org/10.37195/balok.v2i1.542>
- Khaira, I. K., Susilawati, E., & Renaldi, R. (2021). Implementasi Rancangan Pembelajaran Berbasis Tpack Sebagai Integrasi Pembelajaran Di Era Society 5.0 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Kuliah Ekonomi Kesehatan. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 14(2), 111. <https://doi.org/10.24114/jtp.v14i2.28336>
- Khairunisa, Y., Mardiani, E., Rahmansyah, N., Ambarwari, A., Zuriati, Alia, P. A., Santoso, P. B., Hayati, N., Kartiko, E. Y., Prayogo, J. S., Yuspita, Y. E., Setyadi, A. T., Matondang, N., & Sayekti, I. H. (2023). Dasar-Dasar Pemograman. In *PT Penamuda Media*. <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484>

_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

- Khoir, A. N., Mujiyanto, A. H., & Ali, M. (2024). Rancang Bangun Game Edukasi Penanganan Sampah Dalam Rangka Peduli Lingkungan Berbasis Android dengan Metode Research And Debelopment. *Jurnal Ilmiah Inovasi Teknologi Informasi*, 43–52.
- Krisdiawan, R. A. (2018). Implementasi Model Pengembangan Sistem Gdlc Dan Algoritma Linear Congruential Generator Pada Game Puzzle. *Nuansa Informatika*, 12(2), 1–9. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom/article/view/1634/1211>
- Kristina, & Talitha. (2021). Perancangan Aplikasi Game Pembelajaran Operasi Perhitungan Matematika Kelas 3 Sd Menggunakan Unity. *Jurnal InTekSis*, 8(1), 1–10.
- Kusumadewi, S., & Purnomo, H. (2004). *Aplikasi Logika Fuzzy untuk Pendukung Keputusan*. Graha Ilmu.
- Kusumawati, A., Purwandari, N., & Lumba, E. (2021). Model Pembelajaran Mind Mapping Menggunakan Microsoft Visio 2007 bagi Guru-Guru SDIT Al-Kautsar Cikarang. *Jurnal Karya Untuk Masyarakat (JKuM)*, 2(1), 26–37. <https://doi.org/10.36914/jkum.v2i1.478>
- Kuwayyis, D., Listyorin, T., & Supriyati, E. (2023). Game Edukasi Matematika Bilangan Pecahan Berbasis Android untuk Siswa Kelas 5 SD. *Journal of Information Engineering and Educational Technology*, 7(1), 16–21. <https://doi.org/10.26740/jieet.v7n1.p16-21>
- Marpaung, E. A. P., Mawaddah, M., & Sari, I. M. (2023). Edukasi Keterampilan Adobe Illustrator Pada Sma Swasta Cahaya Medan. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 4484–4488.
- Maulana, H. (2016). Analisis Dan Perancangan Sistem Replikasi Database Mysql Dengan Menggunakan Vmware Pada Sistem Operasi Open Source. *InfoTekJar (Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan)*, 1(1), 32–37. <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v1i1.37>
- Mongi, L. S., Lumenta, A. S. M., & Sambul, A. M. (2018). Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1). <https://doi.org/10.35793/jti.13.1.2018.20191>
- Muhdi, I., Rezki Yuniarti, & Agus Komarudin. (2023). Desain Game Edukasi Pengenalan Peredaran Sel Darah Merah Dengan Genre Rpg Menggunakan Pendekatan Mda. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Elektronik*, 6(1), 100–111. <https://doi.org/10.36595/jire.v6i1.817>
- Munawar. (2018). *Analisi Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML (Unified Modeling Language)*. Informatika Bandung.
- Munir, S., Santoso, D. P. M., & Rivandi Arfans, R. (2023). Perancangan Aplikasi

- Absensi Pegawai Pada Pt Avia Jaya Indah. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer*, 10(1), 63–70. <https://doi.org/10.30656/prosisko.v10i1.5566>
- Nasional, S., Riset, H., & Anwar, A. K. (2023). *Analisis Pembelajaran Berbasis Hybrid Learning Bagi Mahasiswa Berkebutuhan Khusus di masa Post COVID-19 3 rd E-proceeding SENRIABDI 2023*. 3, 849–861.
- Nasution, A. (2019). Metode Weighted Moving Average Dalam M-Forecasting. *JURTEKSI (Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi)*, 5(2), 119–124. <https://doi.org/10.33330/jurteks.v5i2.355>
- Nuraini, I., Utama, & Narimo, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Spring Suite 8 Di Sekolah Dasar. *JURNAL VARIDIKA*, 62–67.
- Nurwulan, F., & Choldun, M. I. R. (2020). Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Pensiun Pada PT PLN (PERSERO) Distribusi Jawa Barat. *Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika*, 12(1), 22–29.
- Oktavia, C. A., & Maulidi, R. (2019). Penerapan Logika FUZZY Sugeno Untuk Penentuan Reward Pada Game Edukasi Aku Bisa. *JUTI(Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi)*, 117–124.
- Oktiviani, L., Riyadi, A., Si, S., Kom, M., Sari, M. W., & Eng, M. (2017). Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv. *SEMINAR NASIONAL Dinamika Informatika*, 156–161.
- Panji Rachmat Setiawan, Rizdqi Akbar Ramadhan, & Ause Labellapansa. (2022). Pelatihan Pemrograman Flutter. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan*, 3(1), 22–27. <https://doi.org/10.25299/jpmpip.2022.10699>
- Praniffa, A. C., Syahri, A., Sandes, F., Fariha, U., Giansyah, Q. A., & Hamzah, M. L. (2023). Pengujian Black Box Dan White Box Sistem Informasi Parkir Berbasis Web Black Box and White Box Testing of Web-Based Parking Information System. *Jurnal Testing Dan Implementasi Sistem Informasi*, 1(1), 1–16.
- Rakadea, A. J., Ramdhan, Z., & Sumarlin, R. (2021). Meningkatkan Apresiasi Masyarakat Terhadap Desain Grafis Storyboard Design for " Appreciation " 2D Animation in Increasing Community " S Appreciation of Graphic Design. *E-Proceeding of Art & Design*, 8(6), 3204–3213. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/16902>
- Ramdany, S. (2024). Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web. *Journal of Industrial and Engineering System*, 5(1). <https://doi.org/10.31599/2e9afp31>
- Ritayani. (2018). Pengantar Algoritma dan Pemrograman. *Jurnal Tika*, 0644, 72–

79.

- Rosa, A. S., & Shalahudin, M. (2019). *Rekayasa Perangkat Lunak terstruktur dan Berorientasi Objek Edisi Revisi*. Informatika Bandung.
- Rosa, & Shalahuddin. (2013). Pemodelan Visual dengan Menggunakan UML dan Rational Rose. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, 14(1), 23–29.
- Rusli, M. T. E. (2022). *Memodelkan Sistem Informasi Berorientasi Objek Konsep Dasar, Prosedur dan Implementasi*. Penerbit ANDI.
- Sari, P. D. R., & Subekti, E. E. (2023). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pemecahan Masalah Matematika Materi Operasi Hitung Pecahan Di Kelas V Sd Negeri Kauman Blora. *Wawasan Pendidikan*, 3(1), 227–237. <https://doi.org/10.26877/wp.v3i1.11357>
- Setiawan, E. B., & Ramdany, T. A. (2019). *Membangun Aplikasi Android, Web dan Web Service*. Informatika Bandung.
- Silvia, A. L., Mufliva, R., Nurjannah, A., & Cahyaningsih, A. T. (2023). Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Matematika Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Dengan Menggunakan LKPD Berbantuan Media Kantong Perkalian Matematika. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 352. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.71822>
- Situngkir, F. L., Saragih, S., & Napitupulu, E. E. (2023). Penilaian Dinamis pada Kemampuan Berpikir Kritis. *Prisma*, 12(2), 587. <https://doi.org/10.35194/jp.v12i2.3263>
- Sugiharto, A. (2014). Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Katalog Barang Elektronik Berbasis Android Menggunakan Unity 3D. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 6(1), 179–188. <https://doi.org/10.35968/jsi.v6i1.284>
- Taufik, R., Citra Dewi, P., Widina, K., & Anwar, A. (2021). Analisis Banjir di Kota Bandung dengan Pemodelan Sistem Rich Picture Diagram. *Jurnal Inovasi Masyarakat*, 1(2), 202–210. <https://bandungkota.bps.go.id/>
- Utami, G. N., Agung, A. A. G., & Rochmawati. (2022). Aplikasi Berbasis Web Pendataan Siswa dan Perhitungan Biaya Registrasi (Studi Kasus: National English Center Cimanggis). *E-Proceeding of Applied Science*, 8(6), 687.
- Vanesha, N. A., Rizky, R., & Purwanto, A. (2024). Comparison Between Usability and User Acceptance Testing on Educational Game Assessment. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 13(2), 210–215. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v13i2.2099>