

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Y. R. S. D. T. Y. N. Y. E. R. R. R. Nurbiana Dhieni, *PANDUAN PENEGERIAN SATUAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*. 2020.
- [2] “Taman Kanak-Kanak | EduChannel Indonesia.” Diakses: 30 April 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://educhannel.id/blog/artikel/taman-kanak-kanak.html>
- [3] I. G. A. K. A. Udani, A. A. I. N. Marhaeni, dan N. Jampel, “IMPLEMENTASI TEKNIK MAZE UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS DAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B2 TK SHANTI KUMARA III SEMPIDI MENGWI BADUNG,” 2019.
- [4] M. A. Widiastika, N. Hendracipta, dan A. Syachruroji, “Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah dasar,” *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 1, hlm. 47–64, Nov 2020, doi: 10.31004/basicedu.v5i1.602.
- [5] “Game Edukasi: Manfaat, Jenis, dan Contoh,” [jumankera.com](https://www.jumankera.com). Diakses: 30 April 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.jumankera.com/2024/02/game-edukasi-manfaat-jenis-dan-contoh.html>
- [6] J. Juhaeni, E. I. Cahyani, F. A. M. Utami, dan S. Safaruddin, “Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah,” *Journal of Instructional and Development Researches*, vol. 3, no. 2, hlm. 58–66, Apr 2023, doi: 10.53621/jider.v3i2.225.
- [7] N. Zein, “PERANCANGAN GAME MATCHING CARD UNTUK MENINGKATKAN MEMORI OTAK PADA ANAK,” 2019.
- [8] R. NURARIFAH, “PENERAPAN ALGORITMA FISHER YATES SHUFFLE DAN ALGORITMA FORWARD CHAINING PADA GAME EDUKASI MR GARBAGE,” 2018.
- [9] R. Andrea, “TEKNIK PENGACAKAN POSISI OBJEK PERMAINAN MATCH-UP ‘FIND ME!-BUMI ETAM,’” hlm. 6–8, 2015.
- [10] Romanus Damanik, “Metode Pengacakan Algoritma Fisher Yates Pada Game Edukasi Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris,” *INFORMATION SYSTEM DEVELOPMENT [ISD]*, vol. 4, no. 1, hlm. 17–22, 2019.

- [11] V. Asih, A. Saputra, dan R. T. Subagio, “PENERAPAN ALGORITMA FISHER YATES SHUFFLE UNTUK APLIKASI UJIAN BERBASIS ANDROID,” 2020.
- [12] B. Subaeki dan D. Ardiansyah, “IMPLEMENTASI ALGORITMA FISHER-YATES SHUFFLE PADA APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN TENSES BAHASA INGGRIS,” *JURNAL INFOTRONIK*, vol. 2, no. 1, 2017, [Daring]. Tersedia pada: <https://www.academia.edu>,
- [13] R. Andriyat Krisdiawan, “IMPLEMENTASI MODEL PENGEMBANGAN SISTEM GDLC DAN ALGORITMA LINEAR CONGRUENTIAL GENERATOR PADA GAME PUZZLE,” *JURNAL NUANSA INFORMATIKA*, vol. 12, 2018.
- [14] A. Wijaya dan Y. Apridiansyah, “Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle Pada Media Pembelajaran Mapel Agama Islam Berbasis Android,” 2020.
- [15] Y. Nurhayati, “IMPLEMENTASI ALGORITMA FISHER YATES SHUFFLE PADA GAME PENGENALAN BUAH DAERAH INDONESIA,” *JURNAL BUFFER INFORMATIKA*, vol. 5, Apr 2019, [Daring]. Tersedia pada: <https://journal.uniku.ac.id/index.php/buffer>
- [16] M. Sidik, “RANCANG BANGUN SISTEM E-COMMERCE B2B,” *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, vol. 4, no. 1, 2022.
- [17] Y. Mulyanto, F. Handani, dan Hasmawati, “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO OMG BERBASIS WEB DI KECAMATAN EMPANG KABUPATEN SUMBAWA,” *Jurnal JINTEKS*, vol. 2, no. 1, Feb 2020.
- [18] R. Gunawan, K. Suhada, dan A. Asy, “Rancang Bangun Game Kuis Berbasis Android Menggunakan Construct 2,” *LPPM STMIK ROSMA / Prosiding Seminar Nasional : Inovasi & Adopsi Teknologi*, Mei 2023.
- [19] I. I. Purnomo, “APLIKASI GAME EDUKASI LINGKUNGAN AGEN P VS SAMPAH BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2,” *Technologia*, vol. 11, no. 2, hlm. 89–90, 2020.
- [20] K. Muhajarah, F. Rachmawati, F. Dakwah dan Komunikasi, dan U. Walisongo Semarang, “Game Edukasi berbasis Android: Urgensi Penggunaan, Pengembangan dan Penguji Kelayakan,” *JUSTEK : JURNAL SAINS DAN TEKNOLOGI*, vol. 2, no. 2, hlm. 29–36, 2019, doi: 10.31764/justek.vXiY.3733.

- [21] N. Husin, “Rancang Bangun Game Berbasis Android Bertemakan Cerita Rakyat Betawi Si Pitung,” *Jurnal Esensi Infokom*, vol. 5, no. 2, hlm. 31–36, 2021.
- [22] Amulistia, E. N. Rahayu, N. A. Rahmah, dan A. N. Aeni, “Penggunaan Aplikasi KINARUL (Kisah Nabi dan Rasul) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI di SD,” *Journal on Education*, vol. 5, no. 4, hlm. 15201–15212, 2023.
- [23] A. Widya, T. Rahman, dan E. H. Mulyana, “DASAR PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA ANAK MODEL PEMBELAJARAN STEM UNTUK KELOMPOK B SUB TEMA BENDA-BENDA ALAM,” 2021.
- [24] Aisyah, “Contoh LKA.” Diakses: 20 Juni 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://duniaanakbalita.blogspot.com/2014/04/contoh-lka.html>
- [25] N. N. E. Smrti, I. P. G. S. Andisana, N. K. D. T. Rahayu, Adnan, dan P. P. O. J. KW, “Flowgorithm Sebagai Penunjang Pembelajaran Algoritma dan Pemrograman,” *Jurnal Bangkit Indonesia*, vol. 12, no. 1, hlm. 56–64, 2023.
- [26] G. G. Maulana, “PEMBELAJARAN DASAR ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN MENGGUNAKAN EL-GORITMA BERBASIS WEB,” 2017.
- [27] D. M. Luay, Asriyanik, dan W. Apriandari, “PENGUNAAN METODE GDLC (GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE) UNTUK MENGENAL BENDERA DUNIA,” *INFOTECH journal*, vol. 10, no. 1, hlm. 40–48, Jan 2024, doi: 10.31949/infotech.v10i1.8374.
- [28] V. Listiani, “ALIH KELOLA PENYULUH KB DALAM KERANGKA INSTITUSIONAL: DESKRIPSI SITUASI PERMASALAHAN IMPLEMENTASI UNDANG-UNDANG NOMOR 23 TAHUN 2014 TENTANG PEMERINTAHAN DAERAH DI BKKBN,” 2019.
- [29] D. Hidayat dan D. W. Prabowo, “SISTEM INFORMASI E-COMMERCE DI CV.GALAXY COMPUTER BEBRASIS PHP & MySQL,” *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM*, 2019.
- [30] “Solved Based on the Rich Picture diagram above it has shown | Chegg.com.” Diakses: 2 Juni 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.chegg.com/homework-help/questions-and-answers/based-rich-picture-diagram-shown-process-medical-treatment-hospital-state-one-explain--cla-q85057044>

- [31] J. Inovasi Penelitian *dkk.*, “ANALISIS PENGENDALIAN MUTU DI BIDANG INDUSTRI MAKANAN (Studi Kasus: UMKM Mochi Kaswari Lampion Kota Sukabumi),” *Jurnal Inovasi Penelitian (JIP)*, vol. 1, Mar 2021.
- [32] A. Sutanti, M. Komaruddin, P. Damayanti, dan P. U. Studi Sistem Informasi Metro, “RANCANG BANGUN APLIKASI PERPUSTAKAAN KELILING MENGGUNAKAN PENDEKATAN TERSTRUKTUR,” *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, vol. 9, no. 1, 2020.
- [33] Dr. A. Yulianeu S.T. dan R. Oktamala, “SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS TRAYEK ANGKUTAN UMUM DI KOTA TASIKMALAYA BERBASIS WEB,” *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA*, vol. 10, no. 2, hlm. 125–134, Nov 2022.
- [34] Pitrawati dan S. Sanjaya, “REKAYASA PERANGKAT LUNAK PERHITUNGAN HARGA POKOK PRODUKSI METODE FULL COSTING PADA UMKM MITRA CAKE DI BANDAR LAMPUNG,” *JURNAL INFORMASI DAN KOMPUTER*, vol. 9, 2021.
- [35] N. R. Putri, W. Wikusna, M. Kom, dan T. Gunawan, “DESAGI (DESA DIGITAL)-APLIKASI BERBASIS WEB DESA DIGITAL BANDUNG JUARA PADA MODUL INFORMASI PUBLIK,” vol. 6, no. 2, 2020.
- [36] E. K. Hutagalung, “USE CASE DIAGRAM.” Diakses: 2 Juni 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://ekakarlinablog.wordpress.com/2019/02/21/use-case-diagram/>
- [37] M. Irfan, H. Siregar, dan J. T. Handoko, “Pengembangan Dan Integrasi Aplikasi Prediksi Jumlah Gagal Produksi PC Menggunakan Metode Triple Exponential Smoothing Pada Sistem Aplikasi Produksi Di PT Tera Data Indonusa,Tbk,” *Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat 2023*, 2023.
- [38] M. Saefudin dan S. Sudjiran, “PENERAPAN PERANGKAT LUNAK UNITY DALAM PENGEMBANGAN APLIKASI GAME DUA DIMENSI BERBASIS ANDROID,” *Jurnal Ilmiah SIKOMTEK*, vol. 13, 2023.
- [39] S. Nasution, A. H. Nasution, dan A. L. Hakim, “Pembuatan Plugin Tile-Based Game Pada Unity 3D,” *IT JOURNAL RESEARCH AND DEVELOPMENT*, vol. 4, no. 1, hlm. 46–60, Agu 2019, doi: 10.25299/itjrd.2019.vol4(1).3517.

- [40] amar Nanda Syarif, N. Pambudiyatno, W. Utomo, J. I. Jemur Andayani No, dan K. Siwalankerto Kec Wonocolo, “RANCANGAN SISTEM PRESENSI DAN REKAPITULASI JURNAL KEGIATAN OJT MENGGUNAKAN VISUAL STUDIO CODE BERBASIS WEB DI AIRNAV CABANG MATSC,” *PROSIDING Seminar Nasional Inovasi Teknologi Penerbangan (SNITP) Tahun*, hlm. 2023, 2023.
- [41] B. S. Lubis, S. P. Sari, E. F. S. Siregar, dan I. H. Batubara, “Pemanfaatan Adobe Illustrator (AI) Sebagai Aplikasi Desain Bahan Ajar Berbasis Komik,” *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 6, no. 4, hlm. 624, Nov 2022, doi: 10.30651/aks.v6i4.9851.
- [42] W. Putra Wijaya dan H. Gunawan Sakti, “EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE ILLUSTRATOR BERBASIS TUTORIAL KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA,” 2021. [Daring]. Tersedia pada: <http://ojs.cahayamandalika.com/index.php/teacher/issue/archive>
- [43] Adawiyah Ritonga dan Yahfizham Yahfizham, “Studi Literatur Perbandingan Bahasa Pemrograman C++ dan Bahasa Pemrograman Python pada Algoritma Pemrograman,” *Jurnal Teknik Informatika dan Teknologi Informasi*, vol. 3, no. 3, hlm. 56–63, Nov 2023, doi: 10.55606/jutiti.v3i3.2863.
- [44] P. Bahasa Pemrograman Web Sebagai Peningkatan Pengetahuan Teknologi Informasi Senna Hendrian, I. Himawan, dan D. Yusuf Aditya, “Kapas : Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat,” 2022.
- [45] “Jurnal Sistem Informasi”, Diakses: 1 Mei 2024. [Daring]. Tersedia pada: <http://www.itmaranatha.org/jurnal/jurnal.sistem-informasi>
- [46] T. R. Prasetyo dan B. Wasito, “IMPLEMENTASI APLIKASI SISTEM INFORMASI MANAJEMEN SARANA DAN PRASARANA MENGGUNAKAN C# DAN MICROSOFT ACCESS PADA SMP NEGERI 1 TAMBUN UTARA,” 2023.
- [47] A. Hidayat, A. Yani, P. Studi Sistem Informasi, dan S. Mahakarya, “MEMBANGUN WEBSITE SMA PGRI GUNUNG RAYA RANAU MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL,” 2019.
- [48] M. M. Purba dan C. Rahmat, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI STOK BARANG BERBASIS WEB DI PT. MAHESA CIPTA,” *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, 2021.

- [49] M. Saed Novendri *dkk.*, “APLIKASI INVENTARIS BARANG PADA MTS NURUL ISLAM DUMAI MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL,” *LENTERA DUMAI*, vol. 10, no. 2, hlm. 46–57, 2019.
- [50] A. Utomo, Y. Sutanto, E. Tiningrum, dan E. M. Susilowati, “PENGUJIAN APLIKASI TRANSAKSI PERDAGANGAN MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING BOUNDARY VALUE ANALYSIS,” *Jurnal Bisnis Terapan*, vol. 4, no. 2, hlm. 133–140, Des 2020, doi: 10.24123/jbt.v4i2.2170.
- [51] “Black Box Testing Adalah: Teknik Dan Contoh Pengujiannya.” Diakses: 3 Juni 2024. [Daring]. Tersedia pada: Black Box Testing Adalah: Teknik Dan Contoh Pengujiannya
- [52] M. Aldin Risaldi, P. Astuti, dan P. Studi Teknik, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MENGGUNAKAN METODE WATERFALL UNTUK PENGAJUAN CUTI DAN PERJALANAN DINAS PADA PT.IGTAX EKUSERU INDONESIA,” *JURNAL BUFFER INFORMATIKA*, vol. 6, no. 2, hlm. 27–36, 2020, [Daring]. Tersedia pada: <https://journal.uniku.ac.id/index.php/buffer>
- [53] D. Suprapti, M. Kamisutara, dan P. Artaya, “Analisa Pengujian Informasi Penjualan menggunakan Metode White Box,” *Seminar Nasional Ilmu Terapan (SNITER)*, hlm. 1–12, 2017.
- [54] Rony Setiawan, “White Box Testing untuk Menguji Perangkat Lunak.” Diakses: 3 Juni 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.dicoding.com/blog/white-box-testing/>
- [55] N. Adima, I. B. Praptono, dan H. Sagita, “PENGEMBANGAN PROGRAM AFTER SALES SERVICE PT ZATALINI CIPTA PERSADA MENGGUNAKAN APLIKASI BERBASIS WEB DALAM PROYEK KERJASAMA DENGAN PT PERTAMINA PEMASARAN,” vol. 6, Apr 2021.
- [56] E. C. Permana, “Pengujian UAT (User Acceptance Test).” Diakses: 3 Juni 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://endangcahyapermana.wordpress.com/2017/03/14/pengujian-uat-user-acceptance-test/>
- [57] A. Anwardi, A. Ramadona, M. Hartati, T. Nurainun, dan E. G. Permata, “Analisis PIECES dan Pengaruh Perancangan Website Fikri Karya Gemilang Terhadap Sistem Promosi Menggunakan Model Waterfall,” *Jurnal Rekayasa Sistem & Industri (JRSI)*, vol. 7, no. 1, hlm. 57, Jun 2020, doi: 10.25124/jrsi.v7i1.380.

- [58] L. Setiyani dan E. Tjandra, “ANALISIS KEBUTUHAN FUNGSIONAL APLIKASI PENANGANAN KELUHAN MAHASISWA STUDI KASUS:STMIK ROSMA KARAWANG,” *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, vol. 2, no. 1, hlm. 8–17, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <http://ejournal.stkip-mmb.ac.id/index.php/JIPTI>
- [59] M. Melinda, R. Indra Borman, dan E. Redy Susanto, “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PUBLIK BERBASIS WEB (STUDI KASUS : DESA DURIAN KECAMATAN PADANG CERMIN KABUPATEN PESAWARAN),” 2017.