

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. T. Trisnawati, I. Puspita, F. Abdillah, and S. Hartati, “Media Pembelajaran Berbasis *Game* Android Pada Pembelajaran Angka Dan Huruf Di Paud,” *Rabit J. Teknol. dan Sist. Inf. Univrab*, vol. 8, no. 2, pp. 247–253, 2023, doi: 10.36341/rabit.v8i2.3354.
- [2] R. Widyastuti and L. S. Puspita, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan,” *Paradig. - J. Komput. dan Inform.*, vol. 22, no. 1, pp. 95–100, 2020, doi: 10.31294/p.v22i1.7084.
- [3] K. Fathoni, R. Y. Hakkun, and M. U. Pamenang, “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak Sd Berbasis Augmented Reality,” *CIRCUIT J. Ilm. Pendidik. Tek. Elektro*, vol. 4, no. 1, p. 73, 2020, doi: 10.22373/crc.v4i1.6321.
- [4] M. Ariandi and M. D. Ariyadi, “Penerapan Algoritma *Fisher Yates Shuffle* pada *Game* Edukasi Pembelajaran Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD),” *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 6, no. 4, p. 2120, 2022, doi: 10.30865/mib.v6i4.4683.
- [5] R. Agustina, H. L. Purwanto, and D. Huda, “Pembangunan Sistem E-Learning Berbasis Web Sebagai Sarana Penunjang Pembelajaran Pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kota Malang,” *Smatika J.*, vol. 10, no. 02, pp. 94–100, 2020, doi: 10.32664/smatika.v10i02.511.

- [6] N. D. Nursari and N. Nurhidayati, "Penerapan Strategi Berbasis Permainan Lego sebagai Media untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *JoLLA J. Lang. Lit. Arts*, vol. 3, no. 2, pp. 185–200, 2023, doi: 10.17977/um064v3i22023p185-200.
- [7] A. A. Syukron Al Mubarak and A. Amini, "Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle Angka," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, p. 77, 2019, doi: 10.31004/obsesi.v4i1.221.
- [8] R. Andari, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika," *ORBITA J. Kajian, Inov. dan Apl. Pendidik. Fis.*, vol. 6, no. 1, p. 135, 2020, doi: 10.31764/orbita.v6i1.2069.
- [9] R. A. Defi, Z. Abidin, and S. Susilaningih, "Pengembangan Media Puzzle *Game* Materi Gaya Untuk Kelas IV Sekolah Dasar," *JKTP J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 4, no. 4, pp. 329–338, 2021, doi: 10.17977/um038v4i42021p329.
- [10] F. Panca Juniawan, H. Arie Pradana, Laurentinus, and D. Yuny Sylfania, "Performance comparison of linear congruent method and fisher-yates shuffle for data randomization," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1196, no. 1, 2019, doi: 10.1088/1742-6596/1196/1/012035.
- [11] R. R. Kurniawan, P. Harliana, and K. -, "Aplikasi Pengenalan Nama Benda dalam Bahasa Jepang dengan Metode GDLC Berbasis Android," *J. Ilmu Komput. dan Sist. Komput. Terap.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–11, 2022, doi:

10.35447/jikstra.v4i1.457.

- [12] S. Syarif, T. Hasanuddin, and M. Hasnawi, "Perancangan *Game* Puzzle Labirin menggunakan Metode *Game* Development Life Cycle (GDLC) berbasis Unreal Engine," *Bul. Sist. Inf. dan Teknol. Islam*, vol. 3, no. 1, pp. 34–41, 2022, doi: 10.33096/busiti.v3i1.582.
- [13] Y. Nurhayati, "Implementasi Algoritma *Fisher Yates Shuffle* Pada *Game* Pengenalan Buah Daerah Indonesia," *Buffer Inform.*, vol. 5, no. 1, pp. 39–44, 2019, doi: 10.25134/buffer.v5i1.1959.
- [14] N. N. Sari, "Karakteristik Dan Model Integrasi Ilmu Madrasah Ibtidaiyah," *Tarbawy J. Pendidik. Islam*, vol. 8, no. 2, pp. 61–66, 2021, doi: 10.32923/tarbawy.v8i2.1824.
- [15] D. Y. Lestari, I. Kusnandar, and D. Muhafidin, "Pengaruh Implementasi Kebijakan Terhadap Transparansi Pengadaan Barang / Jasa Pemerintah Secara Elektronik Di Kabupaten Pangandaran," *J. Ilm. Ilmu Adm. Negara*, vol. 7, no. 1, pp. 180–193, 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/dinamika/article/view/3426>
- [16] Y. A, F. Daicy, and S. Dengo, "Implementasi Program Keluarga Harapan di Kecamatan Ranoyapo Kabupaten Minahasa Selatan," *J. Adm. Publik*, vol. 5, no. 79, pp. 1–8, 2019.
- [17] A. Rangkuti and Y. Yahfizham, "Pengenalan Algoritma Pemrograman Dasar dalam Konteks Pembelajaran Pemrograman Awal," *J. Mat. dan Ilmu Pengetah. Alam*, vol. 1, no. 4, pp. 2987–5315, 2023, [Online]. Available:

<https://doi.org/10.59581/konstanta.v1i4.1714>

- [18] G. G. Maulana, “Pembelajaran Dasar Algoritma Dan Pemrograman Menggunakan El-Goritma Berbasis Web,” *J. Tek. Mesin*, vol. 6, no. 2, p. 8, 2017, doi: 10.22441/jtm.v6i2.1183.
- [19] Fathoni, “Pembelajaran dan sistem pengajaran bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah: Inovasi atau tantangan,” *Model. J. Progr. Stud. PGMI*, vol. 8, no. 2, pp. 257–268, 2021, [Online]. Available: <http://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/view/1066>
- [20] N. I. Amir, B. Syamsuddin, and N. Saleh, “Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Takalar,” vol. 4, no. 1, pp. 277–283, 2024.
- [21] M. Arif, “Efektivitas Media Pembelajaran dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab,” *A Jamiy J. Bhs. dan Sastra Arab*, vol. 9, no. 1, p. 1, 2020, doi: 10.31314/ajamiy.9.1.1-15.2020.
- [22] A. Yulianti and Ekohariani, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar,” *IT-Edu J. Inf. Technol. Educ.*, vol. 5, no. 1, pp. 527–533, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>
- [23] I. Rahmawati and I. P. Leksono, “Edcomtech,” pp. 11–23, 2020.
- [24] W. Novayani, “*Game* Genre untuk Permainan Pendidikan Pembelajaran

- Sejarah Berdasarkan Kebutuhan Pedagogi dan Learning Content,” *J. Komput. Terap.*, vol. 5, no. 2, pp. 54–63, 2019, doi: 10.35143/jkt.v5i2.3360.
- [25] N. Hoesen, “Rancang Bangun *Game* Berbasis Android Bertemakan Cerita Rakyat Betawi Si Pitung,” *J. Esensi Infokom J. Esensi Sist. Inf. dan Sist. Komput.*, vol. 5, no. 2, pp. 32–37, 2022, doi: 10.55886/infokom.v5i2.279.
- [26] F. Fauziah and E. M. Putri, “Rancang Bangun *Game* Getuk Shooter Menggunakan Algoritma Collision Detection Berbasis Android,” *JEJARING J. Teknol. dan Manaj. Inform.*, vol. 6, no. 1, pp. 13–18, 2021, doi: 10.25134/jejaring.v6i1.6735.
- [27] F. Fauziah and A. K. Arrifqie, “Rancang Bangun *Game* Edukasi Pengenalan Hewan Berbasis Android Menggunakan Unity 3D,” *JEJARING J. Teknol. dan Manaj. Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 10–16, 2022, doi: 10.25134/jejaring.v7i1.6744.
- [28] M. A. Ibnu Fridyatama, Ta’jillah, “Rancang Bangun *Game* Edukasi Go Green ‘Mr. Trashman’ Menggunakan Adobe Flash,” *Univ. Kanjuruhan Malang*, pp. 1–8, 2015.
- [29] M. B. Nendya, B. Susanto, G. I. W. Tamtama, and T. J. Wijaya, “Desain *Level* Berbasis Storyboard Pada Perancangan *Game* Edukasi Augmented Reality Tap The Trash,” *Fountain Informatics J.*, vol. 8, no. 1, pp. 1–6, 2023, doi: 10.21111/fij.v8i1.8836.
- [30] A. Sutanti, M. K. MZ, M. Mustika, and P. Damayanti, “Rancang Bangun Aplikasi Perpustakaan Keliling Menggunakan Pendekatan Terstruktur,”

- Komputa J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 9, no. 1, pp. 1–8, 2020, doi: 10.34010/komputa.v9i1.3718.
- [31] R. Gunawan and S. A. Aklani, “Perancangan Dan Implementasi Sistem Penentuan Modal Harga Produk Control Valve Dengan Metode Full Costing,” *J. Inf. Syst. Technol.*, vol. 02, no. 01, pp. 1–19, 2021.
- [32] D. Hidayat and D. W. Prabowo, “Sistem Informasi E-Commerce di CV Galaxy Computer Berbasis PHP dan MySQL,” *J. Penelit. Dosen FIKOM*, vol. 7, no. 2, pp. 1–4, 2019, [Online]. Available: <http://jurnal.unda.ac.id/index.php/Jpdf/article/view/77>
- [33] M. F. Syahlan and E. Nurmiati, “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Peserta Magang Pada Kantor Perwakilan Bank Indonesia (Kpwbi) Provinsi Banten,” *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 11, no. 2, pp. 618–625, 2021, doi: 10.24176/simet.v11i2.4561.
- [34] T. M. Fitria, “PENERAPAN METODE SCRUM PADA E-LEARNING STMIK CIKARANG MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL,” *J. Inform. SIMANTIK*, vol. 6, pp. 12–16, 2021, doi: 10.29408/jit.v3i1.1793.
- [35] F. Baso, N. I. Idil, R. Rahmadani, S. Wahyuni, W. I. Syafdwi, and A. F. Al Faruq, “Perancangan Sistem Informasi GoMontir Berbasis Web,” *J. Vocat. Informatics Comput. Educ.*, vol. 2, no. 2, pp. 8–15, 2023, doi: 10.61220/voice.v1i1.20232.
- [36] K. S. Ningsih, N. J. Aruan, and A. T. A. A. Siahaan, “Aplikasi Buku Tamu Menggunakan Fitur Kamera Dan Ajax Berbasis Website Pada Kantor

- Dispora Kota Medan,” *SITek J. Sains, Inform. dan Tekonologi*, vol. 1, pp. 94–99, 2022.
- [37] P. Metode, S. Additive, W. Saw, and P. Amri, “331240-Aplikasi-Monitoring-Base-Transceiver-Sta-F5De0a61”.
- [38] F. Al-anshori, A. Fadlil, M. T. Informasi, U. A. Dahlan, J. P. Soepomo, and Y. Indonesia, “Persada Berbasis Android,” pp. 132–139.
- [39] E. Nurninawati, “Analisis Sistem Kearsipan Pegawai Di Politeknik Kesehatan Banten Jurusan Keperawatan Tangerang,” *ProTekInfo(Pengembangan Ris. dan Obs. Tek. Inform.*, vol. 8, no. 2, pp. 38–45, 2021, doi: 10.30656/protekinfo.v8i2.2539.
- [40] F. Xaverius, T. M. Tallulembang, and M. Mutmainnah, “Perancangan Sistem Pemesanan Barang Toko Berbasis Android (Studi Kasus Toko New Rahmat Tanah Merah),” *Musamus J. Technol. Inf.*, vol. 4, no. 02, pp. 047–054, 2022, doi: 10.35724/mjti.v5i01.5195.
- [41] P. Studi, T. Informatika, and U. M. Asia, “Jurnal Teknik Informatika Mahakarya ( JTIM ),” vol. 4, no. 2, pp. 1–7, 2021.
- [42] J. P Ayu Hutabarat, “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Desain Grafis Corel Draw X7 Dengan Menggunakan Learning Management System,” *J. Informatics, Electr. Electron. Eng.*, vol. 2, no. 2, pp. 60–64, 2022, doi: 10.47065/jieeee.v2i2.390.
- [43] S. Astuti *et al.*, “‘Tooth And Fairy’ Berbasis Android Menggunakan Unity

- Engine,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 9, no. 2, pp. 287–292, 2022, doi: 10.25126/jtiik.202294992.
- [44] Rosa and Shalahuddin, “Pemodelan Visual dengan Menggunakan UML dan Rational Rose,” *J. Teknol. Inf. Din.*, vol. 14, no. 1, pp. 23–29, 2013.
- [45] Y. Asri, “Pelatihan Pemodelan Sistem Informasi Menggunakan Rational Rose di Lingkungan BUMD PDAM Tirta Patriot Kota Bekasi Divisi Distribusi dan Transmisi,” *Terang*, vol. 1, no. 2, pp. 144–154, 2019, doi: 10.33322/terang.v1i2.611.
- [46] G. C. Pinaria, Y. D. Rindengan, X. B. N. Najosan, T. Elektro, U. Sam, and J. K. B. Manado, “Web Based E-Commerce Application Buying and Selling Food Ingredients for Manado City,” *J. Tek. Inform.*, pp. 1–8, 2021.
- [47] Uminingsih, M. Nur Ichsanudin, M. Yusuf, and S. Suraya, “Penguujian Fungsional Perangkat Lunak Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Metode Black Box Testing Bagi Pemula,” *STORAGE J. Ilm. Tek. dan Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–8, 2022, doi: 10.55123/storage.v1i2.270.
- [48] S. R. Yulistina, T. Nurmala, R. M. A. T. Supriawan, S. H. I. Juni, and A. Saifudin, “Penerapan Teknik Boundary Value Analysis untuk Penguujian Aplikasi Penjualan Menggunakan Metode Black Box Testing,” *J. Inform. Univ. Pamulang*, vol. 5, no. 2, p. 129, 2020, doi: 10.32493/informatika.v5i2.5366.
- [49] J. B. L. Sie, Izmy Alwiah Musdar, and Syamsul Bahri, “Penguujian White Box Testing Terhadap Website Room Menggunakan Teknik Basis Path,”

- KHARISMA Tech*, vol. 17, no. 2, pp. 45–57, 2022, doi: 10.55645/kharismatech.v17i2.235.
- [50] M. F. Londjo, “Implementasi White Box Testing Dengan Teknik Basis Path Pada Pengujian Form *Login*,” *J. Siliwaangi*, vol. 7, no. 2, pp. 35–40, 2021.
- [51] A. P. Kusuma and B. Setiawan, “White Box Testing Pada Sistem Pemesanan Desain Sablon Berbasis Web,” *J. Tek.*, vol. 10, no. 2, p. 1040, 2018, doi: 10.30736/teknika.v10i2.241.
- [52] M. P. Trisna Yudha , Bambang Prasetya Adhi, S.Pd., M.Kom , Drs. Bachren Zaini, “Pengembangan Aplikasi Pembayaran Siswa Pada Yayasan Perguruan Islam As Sa ’ Adah Pondok Kelapa,” 2016.
- [53] V. H. Pranatawijaya, W. Widiatry, R. Priskila, and P. B. A. A. Putra, “Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online,” *J. Sains dan Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 128–137, 2019, doi: 10.34128/jsi.v5i2.185.