

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Ahsin Al Hafiz and Z. A, “Media Interaktif Tentang Tenses Dalam Bahasa Inggris Untuk Siswa Smpn 1 Luhak Nan Duo,” *DEKAVE : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, vol. 11, no. 4, p. 360, Dec. 2021, doi: 10.24036/dekave.v11i4.115235.
- [2] Z. Muniroh, N. Dwiastuty, A. Prasetyo, D. A. A. Santoso, and I. Miranti, “Analisis Kesalahan Penggunaan Simple Present dalam Descriptive Text Siswa Kelas X di SMA Kharismawita Tanjung Barat, Jakarta Selatan,” *Deiksis*, vol. 16, no. 1, p. 56, Jan. 2024, doi: 10.30998/deiksis.v16i1.21886.
- [3] K. Vebiant, M. I. Wahyuddin, and R. T. K. Sari, “Rancang Bangun Media Pembelajaran Tenses English Berbasis Android menggunakan Algoritma Fisher-Yates,” *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (Justin)*, vol. 9, no. 2, p. 263, Apr. 2021, doi: 10.26418/justin.v9i2.43469.
- [4] A. Chandra Laudhana and A. S. Puspaningrum, “MEDIA PEMBELAJARAN TENSES UNTUK ANAK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2,” 2020. [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- [5] © Hasir, “©JP-3 Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran.”
- [6] M. Shofiyuddin and S. Andriyani, “Model Pembelajaran Tenses Menggunakan Rumus Mathematic English (MatEng),” E, 2019. [Online]. Available: <http://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/al>
- [7] R. Sinaga *et al.*, “Sosialisasi Pentingnya Mengenai Tenses dengan Baik di SMP Negeri 1 Siantar,” 2023.
- [8] A. Z. Munibi, “Pengaruh Penguasaan Kosakata dan Tata Bahasa Terhadap Kemampuan Membaca Bahasa Inggris,” *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, vol. 5, no. 1, pp. 691–698, Apr. 2023, doi: 10.31004/edukatif.v5i1.4732.
- [9] M. SMA Negeri, “UPAYA MENINGKATKAN AKTIFITAS DAN HASIL BELAJAR TENSES SISWA KELAS X SMAN 2 JEMBER MELALUI" HUWO GAME DAN PEER TUTORING,” 2021.
- [10] R. Nurcholis, A. I. Purnamasari, A. R. Dikananda, O. Nurdyawan, and S. Anwar, “Game Edukasi Pengenalan Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jepang,” *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, vol. 3, no. 3, pp. 338–345, Dec. 2021, doi: 10.47065/bits.v3i3.1091.
- [11] M. Khaerudin, D. B. Srisulistiwati, and J. Warta, “GAME EDUKASI DENGAN MENGGUNAKAN UNITY 3D UNTUK MENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN.”
- [12] Muhtarom, H. Adrillian, A. Bahrul Huda M.H., and M. Ribowo, “PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN NUMERASI SISWA SMP,” 2022.

- [13] A. Arta and D. A. P. Putri, "Game Edukasi Pembelajaran Sejarah Berdirinya Indonesia untuk Sekolah Dasar," *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, vol. 20, no. 2, 2020, doi: 10.23917/emitor.v20i02.9085.
- [14] R. A. Amalia and U. Zuhdi, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF 'Bekal Saya' BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI KENAMPAKAN ALAM DAN KEBERAGAMAN SOSIAL BUDAYA KELAS V SEKOLAH DASAR," 2021.
- [15] M. Akram, N. Kurniati, and Y. Salim, "Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle pada Sistem Pembelajaran Tes Online berbasis Aplikasi," *Jurnal Telekomunikasi dan Komputer*, vol. 10, no. 3, p. 145, Dec. 2020, doi: 10.22441/incomtech.v10i3.8753.
- [16] W. Diharjo, D. Ahkam Sani, M. Firman Arif, P. Studi Informatika, and F. Teknologi Informasi, "Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game."
- [17] A. Maulana and R. Titi Komalasari, "PENERAPAN ALGORITMA FISHER-YATES UNTUK MENGACAK SOAL PENERIMAAN FORUM STUDI MAHASISWA INFORMATIKA UNIVERSITAS NASIONAL."
- [18] "Kelas 9 Bahasa Inggris BG press".
- [19] S. Syarif, T. Hasanuddin, and M. Hasnawi, "Perancangan Game Puzzle Labirin Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Unreal Engine," vol. 3, no. 1, pp. 34–41, 2022.
- [20] Y. Nurhayati, "IMPLEMENTASI ALGORITMA FISHER YATES SHUFFLE PADA GAME PENGENALAN BUAH DAERAH INDONESIA", [Online]. Available: <https://journal.uniku.ac.id/index.php/buffer>
- [21] Z. Baqy and M. Wardhana, "Redesain SMP Muhammadiyah 1 Sidoarjo dengan Nuansa Modern yang Menjunjung Unsur Kemuhammadiyah," 2020.
- [22] U. Lampung, J. Soemantri Brojonegoro No, and B. Lampung, "KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA SMP PADA PEMBELAJARAN EKOSISTEM BERBASIS KONSTRUKTIVISME MENGGUNAKAN MEDIA MAKET Neni Hasnunidah."
- [23] A. Rauf and A. T. Prastowo, "RANCANG BANGUN APLIKASI BERBASIS WEB SISTEM INFORMASI REPOSITORY LAPORAN PKL SISWA (STUDI KASUS SMK N 1 TERBANGGI BESAR)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 2, no. 3, p. 26, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [24] A. Surahman, A. Tri Prastowo, and L. Ashari Aziz, "RANCANG ALAT KEAMANAN SEPEDA MOTOR HONDA BEAT BERBASIS SIM GSM MENGGUNAKAN METODE RANCANG BANGUN."
- [25] R. Arpriansah, Y. Fernando, and J. Fakhrurozi, "MENGGUNAKAN METODE MDLC UNTUK ANAK USIA DINI," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 2, no. 2, p. 88, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [26] P. A. Firmansyah, K. Auliasari, and Y. A. Pranoto, "PENERAPAN METODE FUZZY LOGIC PADA GAME 3D 'ALIESTER,'" 2023.

- [27] S. Ayu Prilidiningrum, R. Nur Eriyani, N. Bayu Kusmayati, and A. Surel, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Trivia pada Materi Teks Anekdote," 2021.
- [28] R. Setiawan, J. Pragantha, and D. A. Haris, "PEMBUATAN GAME ROLE-PLAYING TURN-BASED DENGAN SISTEM ROCK-PAPER-SCISSORS 'GEVANGEN.'"
- [29] I. Fauzy Muldani Rachmat, J. Sistem Informasi, S. Insan Pembangunan, J. Raya Serang NoKm, K. Jaya, and K. Curug, "Pengembangan Game Edukasi Bahasa Isyarat Tentang Pengelolaan Sampah Berbasis Android," *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi*, vol. 11, pp. 160–171, 2021, doi: 10.31849/digitalzone.v12i1.7942CS.
- [30] R. Antonio, J. Pragantha, and D. A. Haris, . "PEMBUATAN GAME ARCADE 2D 'WEAPOWIZE' BERBASIS ANDROID."
- [31] A. Vickro, N. Safaat H, M. Irsyad, and P. Pizaini, "Perancangan Storyboard Pada Game Edukasi Kerajaan Siak Sri Indrapura dengan Genre RPG Menggunakan Metode Balanced design," *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, vol. 3, no. 1, pp. 13–24, Jan. 2023, doi: 10.52436/1.jpti.266.
- [32] N. Mutiara, "PELATIHAN PEMBUATAN STORYBOARD DAN GAMES INTERAKTIF UNTUK GURU DAN MAHASISWA MAGISTER PENDIDIKAN MATEMATIKA," 2023.
- [33] A. Kurnia Arrifqie, "Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Hewan Berbasis Android Menggunakan Unity 3D," *Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika*, vol. 7, no. 1, 2022, [Online]. Available: <https://journal.uniku.ac.id/index.php/jejaring>
- [34] E. Mutia Putri, "Rancang Bangun Game Getuk Shooter Menggunakan Algoritma Collision Detection Berbasis Android," *Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika*, vol. 6, no. 1, 2021, [Online]. Available: <https://journal.uniku.ac.id/index.php/jejaring>
- [35] P. Rambe, "TEORI ATAU KONSEP ALGORITMA PEMROGRAMAN," 2021.
- [36] N. Dwi, S. Hilmi, and H. A. Rosyid, "Pengembangan Sistem Kuis Algoritma Pemrograman Berbasis Web," 2020.
- [37] S. Arfida, H. Wibowo, and A. F. Setya, "Penerapan Teknologi Android Terhadap Aplikasi Panduan Penggunaan Software Adobe Audition," *IJCCS*, vol. x, No.x, pp. 1–5.
- [38] R. A. Krisdiawan, M. Faza Rohmana, and A. Permana, "PEMBUATAN GAME RUNAWAY FROM CULIK DENGAN ALGORITMA FUZZY MAMDANI", [Online]. Available: <https://journal.uniku.ac.id/index.php/buffer>
- [39] L. Stefano Mongi, A. S. M Lumenta, and A. M. Sambul, "Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity," *Journal Teknik Informatika*, vol. 14, no. 1, 2018.
- [40] R. S. Putra and D. Y. Utami, "Pemanfaatan Virtual Reality Pada Perancangan Game Fruit Slash Berbasis Android Menggunakan Unity 3D," *Jurnal Teknik Komputer*, no. 2, pp. 25–30, 2018, doi: 10.31294/jtk.v4i2.3500.
- [41] F. Rozi, T. Haryanti, and N. Fahriani, "RANCANG BANGUN WEBSITE PROFIL SEKOLAH TAUD-S AQU ASHABUL QUR'AN SURABAYA BERBASIS HTML," 2022.

- [42] I. P. Sari, A. Jannah, A. M. Meuraxa, A. Syahfitri, and R. Omar, "Perancangan Sistem Informasi Penginputan Database Mahasiswa Berbasis Web," *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, vol. 1, no. 2, pp. 106–110, Jul. 2022, doi: 10.56211/helloworld.v1i2.57.
- [43] D. Permana, "Pelatihan Bahasa Pemrograman HTML Dan CSS Bagi Karang Taruna Kelurahan Kedaung, Kota Jakarta Barat".
- [44] J. Winanjar, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI DESA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PHP DAN MySQL".
- [45] M. Saed Novendri *et al.*, "APLIKASI INVENTARIS BARANG PADA MTS NURUL ISLAM DUMAI MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL."
- [46] P. F. Laravel *et al.*, "PEMANFAATAN FRAMEWORK LARAVEL DAN FRAMEWORK BOOTSTRAP PADA PEMBANGUNAN APLIKASI PENJUALAN HIJAB BERBASIS WEB," *Jurnal Media Infotama*, vol. 18, no. 1, p. 2022.
- [47] Y. T. Widayati, Y. Prihati, S. Widjaja, S. A. Prakoso, and A. R. Notobudojo, "Implementasi Twitter Bootstrap dalam Pengembangan Aplikasi Web E-Commerce (Studi Kasus Toko Putra Reban Kendal)," *TRANSFORMTIKA*, vol. 19, no. 1, pp. 26–37, 2021.
- [48] J. Inovasi Penelitian *et al.*, "ANALISIS PENGENDALIAN MUTU DI BIDANG INDUSTRI MAKANAN (Studi Kasus: UMKM Mochi Kaswari Lampion Kota Sukabumi)".
- [49] Malabay, "Pemanfaatan Flowchart untuk Kebutuhan Deskripsi Proses Bisnis."
- [50] A. Sutanti, M. Komaruddin, P. Damayanti, and 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.
- [51] A. Yolanda, "Aplikasi Berbasis Web untuk Pencatatan Pembelian dan Mengelola Kartu Stok Obat Menggunakan Metode FIFO (Studi Kasus : Apotek Cemerlang, Bandung)".
- [52] N. Eyni Alfia and B. Waseso, "Perancangan Aplikasi Retensi Data Pada Database MySQL (Studi Kasus: PT. Telkomsigma)," 2020. [Online]. Available: <https://jurnal.ikhafi.or.id/index.php/jusibi/364>
- [53] M. T. Prihandoyo, "Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis".
- [54] Suharni, "PERANCANGAN WEBSITE RUMAH MAKAN NINIK SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN UNIFIED MODELLING LANGUAGE".
- [55] S. Yudha, P. Putra, and M. Ropianto, "Pemodelan UML Sistem Informasi Penjualan Tas Berbasis Web Pada Toko Sarinah Collection."
- [56] G. F. Fitriana, "Pengujian Aplikasi Pengenalan Tulisan Tangan Menggunakan Model Behaviour Use Case," 2020. [Online]. Available: <http://jurnal.mdp.ac.id>
- [57] I. Dandy Alviyando, R. Munadi, and K. Kunci, "INTEGRASI MONITORING PEMBAYARAN DAN MONITORING POSISI BIS MELALUI APLIKASI ANDROID BERBASIS INTERNET OF THINGS INTEGRATION OF PAYMENT

MONITORING AND BUS POSITION MONITORING THROUGH ANDROID APPLICATION BASED ON INTERNET OF THINGS.”

- [58] P. Sulistyorini, “Pemodelan Visual dengan Menggunakan UML dan Rational Rose”.
- [59] F. Badri, M. Farih, and A. Habib, “IMPLEMENTASI ALGORITMA A* (A Star) PADA NPC (NON-PLAYABLE CHARACTER) GAME PACMAN MENGGUNAKAN GAME ENGINE UNITY 5 BERBASIS ANDROID,” *Teknika : Engineering and Sains Journal*, vol. 4, no. 2, pp. 49–56, 2020.
- [60] D. Alvendri *et al.*, “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Konsep Dasar Seluler Menggunakan Aplikasi Unity Berbasis Android,” *Journal on Education*, vol. 05, no. 04, 2023.
- [61] A. Elizabeth Joel *et al.*, “Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Pasien Rawat Jalan Menggunakan Visual Studio 2010 Di RSUD Al-Ihsan Program Studi D3 Manajemen Informatika, Politeknik Piksi Ganesha Bandung,” Online, 2023. [Online]. Available: <http://jurnal.uimedan.ac.id/index.php/JIPIKI> [p143Journalhomepage:http://jurnal.uimedan.ac.id/index.php/JIPIKI](http://jurnal.uimedan.ac.id/index.php/JIPIKI)
- [62] Muchlis, “RANCANG BANGUN APLIKASI PENGOLAHAN DATA REALISASI ANGGARAN PADA SD 2 YPS PRABUMULIH MENGGUNAKAN MICROSOFT VISUAL STUDIO 2010”.
- [63] H. Gunawan, S. J. Kurikulum, T. Pendidikan, and F. Mataram, “PENGARUH MEDIA DESAIN GRAFIS BERBASIS ADOBE PHOTOSHOP TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS,” 2017.
- [64] D. Susanto, *Seminar Nasional Informatika (SENATIKA) Prosiding SENATIKA 2021 Desain Media Promosi PT. Budi Nabati Perkasa dengan Menggunakan Adobe Photoshop.*
- [65] M. Nur Ichsanudin, M. Yusuf, S. Jurusan Rekayasa Sistem Komputer, J. Teknik Industri, I. AKPRIND Yogyakarta, and R. Artikel, “PENGUJIAN FUNGSIONAL PERANGKAT LUNAK SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN DENGAN METODE BLACK BOX TESTING BAGI PEMULA INFO ARTIKEL ABSTRAK,” vol. 1, no. 2, pp. 1–8, 2022, doi: 10.55123.
- [66] E. Novalia and A. Voutama, “Black Box Testing dengan Teknik Equivalence Partitions Pada Aplikasi Android M-Magazine Mading Sekolah,” 2022.
- [67] A. Dimas Saputro and A. Azzahra Narwastika, “IMPLEMENTASI WHITE BOX TESTING DENGAN TEKNIK BASIS PATH PADA PENGUJIAN FORM PEMINJAMAN SISTEM APLIKASI PERPUSTAKAAN.”
- [68] I. K. Suabdinegara, G. A. Ayu Putri, and I. M. S. Raharja, “Reengineering Proses Bisnis Toko Oleh-Oleh Menggunakan Enterprise Resource Planning Odoo 13 dengan User Acceptance Test sebagai Metode Pengujian Sistem,” *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, vol. 5, no. 4, p. 1488, Oct. 2021, doi: 10.30865/mib.v5i4.3271.
- [69] V. H. Pranatawijaya, W. Widiatry, R. Priskila, and P. B. A. A. Putra, “Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online,” *Jurnal Sains dan Informatika*, vol. 5, no. 2, pp. 128–137, Dec. 2019, doi: 10.34128/jsi.v5i2.185.