

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, I. S., & Haryanti, T. (2021). Pengembangan Entity Relationship Diagram Database Toko Online Ira Surabaya. *Jurnal Ilmiah Computing Insight*, 3(2), 28–35.
- Alvayet, T. A. I., & Barrichelo, E. V. (2023). Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Laporan Pajak Bulanan Berbasis Web pada Depo Unilever Padang. *Jurnal Sains Informatika Terapan (JSIT)*, 1(3), 108–113.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149.
- Arifin, O., Murnawan, M., Pandia, M., Sihombing, D. O., Fahrurrozi, M., Sepriano, S., & Lutfi, M. M. (2024). *Buku Ajar Pemrograman Web* (Efitra Efitra & S. Nur, Ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale. *Journal of Usability Studies*, 4, 114–123.
- Binarsatya, B. A., & Sani, N. A. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Game Avatar dengan Menerapkan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Pengunjung Objek–Objek Bersejarah di Surabaya. *Jurnal Teknik ITS*, 7(1).
- Brooke, J. (1996). SUS: A “Quick and Dirty” Usability Scale. Dalam P. W. Jordan, B. Thomas, I. L. McClelland, & B. Weerdmeester, (Ed.), *Usability Evaluation In Industry* (hlm 189-194). London: CRC Press.
- Cholifah, W. N., Yulianingsih, Y., & Sagita, S. M. (2018). Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android dengan Teknologi Phonegap. *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)*, 3(2), 206.
- Dhika, H., Isnain, N., & Tofan, M. (2019). Manajemen Villa Menggunakan Java Netbeans dan MySQL. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, 3(2), 104–110.
- Fachrurroji, F., Auliana, S., Pratama, G. U., Halim, A., & Aryono, G. D. P. (2025). Perancangan Game Edukasi Matematika Dasar Berbasis Construct 3 dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Konsep Matematika Secara Efektif. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(1), 1799–1805.
- Febriyani, A. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Kebutuhan Pokok ada Toko Khansaa. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 7(1),



jin, M. (2018). Pengujian Sistem Informasi Pendaftaran dan isuda Online menggunakan Black Box Testing dengan Metode artitioning dan Boundary Value Analysis. *Jurnal Teknik S*, 6(1), 25–29.

- Indah Melyani, R., & Aji, S. (2023). Pengembangan Sistem Informasi Penggajian Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel dengan Metode Agile Software Development. *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi*, 03(01).
- Kapp, K. M. (2013). Two Types of Gamification. <https://karlkapp.com/two-types-of-gamification/>. Diakses pada 07 Juni 2025.
- Khoiry, A. F., Salam, T., & Septanto, H. (2024). Perancangan Aplikasi Sistem Kasir Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall pada Seventeen Petshop. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 8(4).
- Kosim, M. A., Restu Aji, S., & Darwis, M. (2022). Pengujian Usability Aplikasi Pedulilindungi dengan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, 4(2).
- Krisbiantoro, D., & Abda'u, P. D. (2021). *Dasar Pemrograman Web dengan bahasa HTML, PHP, dan Database MySQL*. Zahira Media Publisher.
- Kurniawaty, R., & Irvanizam, I. (2023). Sistem Penyewaan Ruang dan Fasilitas Gedung Academic Activity Center (AAC) Dayan Dawood berbasis Web. *Saputra, Kurnia*, 1(1), 13–34.
- Malasari, N., & Hakim, A. R. (2017). Pengembangan Media Belajar pada Operasi Hitung untuk Tingkat Sekolah Dasar. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 3(1), 11.
- Mardiani, E., Nur Rahmansyah, Wahyudi, Nurhafifah Matondang, Yunan Fauzi Wijaya, & Farid Al Rizky. (2021). *Kumpulan Latihan PHP*. PT Elex Media Komputindo.
- Mufarizuddin. (2018). Analisis Kesulitan Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 012 Bangkinang Kota. *Journal On Education P*, 1(1), 40–47.
- Musthofa, N., & Adiguna, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi E-Commerce Spare-Part Komputer Berbasis Web Menggunakan CodeIgniter Pada Dhamar Putra Computer Kota Tangerang. *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer dan Science*, 1(3), 199–207.
- Noviana, R. (2022). Pembuatan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Monja Store Menggunakan PHP dan MySQL. *Jurnal Teknik dan Science*, 1(2), 112–124.
- Nur Miyazaki, A. F., Buabara, H., Rahmi, A. N., Rusmayadi, R., & Herman, H. (2024). Tantangan dan Solusi Dalam Menghadapi Era Digital: Pendidikan Anak di Era Digital. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(3), 127–135.
- Pratiwi, S., & Majid, N. W. A. (2022). Gamifikasi Sebagai Peningkatan Partisipasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Matematika (JP3M)*, 5(2), 61–69.
- Rahman, S., Sarifudin, & Dr Darmeli Nasution. (2024). Penerapan Perancangan Sistem Informasi Pelaporan Dan Evaluasi



Pembangunan Pada Bagian Administrasi Pembangunan Sekretariat Daerah Kota Tebing Tinggi. *SURPLUS*: x, 2(2), 384–401.

Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., & Ramadhan, M. A. (2024). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Kolaborasi pada Siswa Sekolah Dasar. *Alacrity: Journal Of Education*, 4(3), 131–139.

Putri, V. A. (2022). Perancangan Game Puzzle Pengenalan Lingkungan Sekolah pada Anak TK Berbasis Adobe Flash CS6. *INFORMATIKA Manajemen Informatika Universitas Labuhanbatu*, 10(1), 43–53.

Rahmadi, B. B., Tri Djatmika, E., & Praherdhiono, H. (2024). Belajar Matematika Lebih Menyenangkan: Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Gamifikasi untuk Operasi. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4).

Ramadhan, R. F., & Mukhaiyar, R. (2020). Penggunaan Database Mysql dengan Interface PhpMyAdmin sebagai Pengontrolan Smarthome Berbasis Raspberry Pi. *JTEIN: Jurnal Teknik Elektro Indonesia*, 1(2), 129–134.

Ramdany, S. W., Kaidar, S. A., Aguchino, B., Putri, C. A. A., & Anggie, R. (2024). Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web. *Journal of Industrial and Engineering System (JIES)*, 5(1), 30–41.

Setiawan, D., & Wicaksono, S. L. (2020). Evaluasi Usability Google Classroom Menggunakan System Usability Scale. *Walisongo Journal of Information Technology*, 2(1), 71.

Setyawati, E., Sarwani, Wijoyo, H., & Soeharmoko, N. (2020). *Relational Database Management System (RDBMS)*. CV, Pena Persada.

Sidik, G. S., & Wakih, A. A. (2020). Kesulitan Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar pada Operasi Hitung Bilangan Bulat. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 461–470.

Suryawan, I. P. D., Gunawan, P. W., & Rahayu, P. W. (2024). Implementasi Gamifikasi untuk Pembelajaran Mitigasi Bencana Tsunami di Sekolah Dasar Nomor 2 Tanjung Benoa. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 13(2), 1229.

Susilo, J., & Mursalin, R. A. (2023). Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit Menggunakan Framework PHP. *Jurnal Sains, Nalar, dan Aplikasi Teknologi Informasi*, 2(2), 32–38.



it, S., Mulyati, S., & Persada, A. G. (2024). Pengembangan a Pelajaran Matematika SD dengan Metode ADDIE untuk Minat Belajar Siswa. *RABIT: Jurnal Teknologi dan Sistem*, 9(1), 1–14.

Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. *Informatika dan Manajemen STMIK*.

- Yanala, N. C., Uno, H. B., & Kaluku, A. (2021). Analisis Pemahaman Konsep Matematika pada Materi Operasi Bilangan Bulat di SMP Negeri 4 Gorontalo. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2), 50–58.
- Zahara, R., Prasetyo, G. E., & Yanti, D. M. (2021). Kajian Literatur : Gamifikasi di Pendidikan Dasar. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 76–87.

