

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Jingga Pramesti Pujianingsih, Khusnul Khotimah, Rahma Putri Wibowot, and Seillamitha Octaviona Lorenza, “Gamification: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, vol. 3, no. 1, pp. 69–76, Jan. 2024, doi: 10.55606/jpbb.v3i1.2713.
- [2] C. R. Valentinna, E. M. Kurnianti, and U. Hasanah, “Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, vol. 8, no. 3, pp. 1722–1732, May 2024, doi: 10.31004/basicedu.v8i3.7476.
- [3] R. Y. Tyaningsih, L. Hayati, K. Sarjana, N. Sridana, and S. Prayitno, “Penerapan Metode Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Geometri Analitik Bidang Melalui Aplikasi Kahoot,” *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, vol. 2, no. 2, 2022, doi: 10.29303/griya.v2i2.202.
- [4] D. R. Irnawati, A. Makmur, and L. S. Istiyowati, “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Matematika Pasca Pandemi Covid-19,” *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 7, no. 1, 2024, doi: 10.37329/cetta.v7i1.2997.
- [5] Y. A. Sibarani and E. Hutabri, “PERANCANGAN GAME EDUKASI BAHASA INGGRIS DENGAN RPG MAKER MV MENGGUNAKAN ALGORITMA RULE BASED,” *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*, vol. 9, no. 1, 2023, doi: 10.33884/comasiejournal.v9i1.7416.
- [6] D. Susanto, A. F. Muhammad, H. Sa’dyah, S. Nabhan, and I. Sumarsono, “PENGEMBANGAN KURSUS ONLINE INTERAKTIF DENGAN SISTEM E-LEARNING DAN GAMIFIKASI,” *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, vol. 15, no. 2, 2022, doi: 10.24114/jtp.v15i2.37497.
- [7] L. Nadya, Safaruddin Hidayat Al Ikhsan, and Foni Agus Setiawan, “RANCANG BANGUN WEBSITE POSYANDU ONLINE KEMBANG SETAMAN KOTA BOGOR,” *INFOTECH journal*, vol. 9, no. 2, 2023, doi: 10.31949/infotech.v9i2.6584.
- [8] S. Permastasari, M. Asikin, and N. R. Dewi (Nino Adhi), “PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MATEMATIKA ‘MaTriG’ DENGAN SOFTWARE CONSTRUCT 3 DI SMP,” *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, vol. 8, no. 1, 2022, doi: 10.24853/fbc.8.1.21-30.

- [9] N. Maya. Sari, "Analisis Kesulitan Siswa dalam Mengerjakan Soal Matematika Materi Perbandingan Kelas VII SMP Luhur Baladika," *Jurnal Equation: Teori dan Penelitian Pendidikan Matematika*, vol. 3, no. 1, 2020.
- [10] M. E. Bela, M. Wewe, and S. Lengi, "Pengembangan Modul Matematika Materi Aritmatika Sosial Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Siswa Kelas VII SMP," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 5, no. 1, 2021, doi: 10.31004/cendekia.v5i1.461.
- [11] L. Iswara and R. A. Cahdriyana, "Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Berbantuan Geogebra pada Materi Garis dan Sudut untuk Siswa SMP," *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, vol. 6, no. 1, 2022, doi: 10.30605/proximal.v6i1.2073.
- [12] Sri Septiani and I. N. Aini, "Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP Pada Materi Segitiga dan Segiempat," *Didactical Mathematics*, vol. 5, no. 2, 2023, doi: 10.31949/dm.v5i2.5517.
- [13] F. Ramadanti, A. Mutaqin, and A. Hendrayana, "Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis PBL (Problem Based Learning) pada Materi Penyajian Data untuk Siswa SMP," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 5, no. 3, 2021, doi: 10.31004/cendekia.v5i3.759.
- [14] M. Mehra, M. Kumar, A. Maurya, and C. Sharma, "MERN stack web development," *Annals of R.S.C.B.*, vol. 25, no. 6, 2021.
- [15] F. Muhammad, I. Fitri, and R. Nuraini, "Implementasi Customer Relationship Management (CRM) pada Sistem Informasi Pemasaran dengan Menggunakan Framework React.JS Berbasis Website," *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, vol. 6, no. 1, 2022, doi: 10.35870/jtik.v6i1.392.
- [16] A. Arcuri, "RESTful API automated test case generation with Evomaster," *ACM Transactions on Software Engineering and Methodology*, vol. 28, no. 1, 2019, doi: 10.1145/3293455.
- [17] M. Kryshchanovych, R. Storozhev, K. Malyshev, A. Munko, and O. Khokhba, "State Management of the Development of National Cybersecurity Systems," *IJCSNS International Journal of Computer Science and Network Security*, vol. 22, no. 5, 2022.

- [18] D. Firmansyah, "Sistem Informasi Pelayanan Posyandu Berbasis Website (Studi Kasus Posyandu Kemuning 1 Desa Prasung)," *Procedia of Engineering and Life Science*, vol. 1, no. 2, 2021.
- [19] J. Owuondo, "A Comprehensive Health Electronic Record System with MySQL RDMS, QGIS Database and Mongo DB," *International Journal of Latest Technology in Engineering, Management & Applied Science*, vol. XII, no. VIII, 2023, doi: 10.51583/ijltemas.2023.12904.
- [20] T. Brinkhoff and W. Kresse, "Databases," in *Springer Handbooks*, 2022. doi: 10.1007/978-3-030-53125-6_3.
- [21] Rahmat Huda, Anni Zuraidah, "Sistem Pembelajaran Jarak Jauh (e-learning) berbasis Web," *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, vol. 2, no. 1, 2022, doi: 10.57251/ped.v2i1.369.
- [22] N. L. A. M. Rahayu Dewi, R. S. Hartati, and Y. Divayana, "Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Karyawan Berbasis Website pada Berlian Agency," *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, vol. 20, no. 1, 2021, doi: 10.24843/mite.2021.v20i01.p17.
- [23] M. T. Abdillah, I. Kurniastuti, F. A. Susanto, and F. Yudianto, "Implementasi Black Box Testing dan Usability Testing pada Website Sekolah MI Miftahul Ulum Warugunung Surabaya," *Journal of Computer Science and Visual Communication Design*, vol. 8, no. 1, 2023, doi: 10.55732/jikdiskomvis.v8i1.897.
- [24] M. A. Rizkyana, Y. Yunanto, Y. Yoga, and S. R. Widiyanto, "Implementasi Unit Testing menggunakan metode Test-First Development," *MULTINETICS*, vol. 7, no. 1, 2021, doi: 10.32722/multinetics.v7i1.3525.