

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. M. Pustikayasa dkk., *TRANSFORMASI PENDIDIKAN : Panduan Praktis Teknologi di Ruang Belajar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- [2] H. M. Putri, “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR (STUDI KASUS KELAS X TKJ SMK NEGERI 2 PADANG),” vol. 5, no. 2, 2018.
- [3] R. Smiderle, S. J. Rigo, L. B. Marques, J. A. Peçanha De Miranda Coelho, dan P. A. Jaques, “The impact of gamification on students’ learning, engagement and behavior based on their personality traits,” *Smart Learn. Environ.*, vol. 7, no. 1, hlm. 3, Des 2020, doi: 10.1186/s40561-019-0098-x.
- [4] A. Pujiastuti, T. Waluyo, dan B. Murtiyasa, “Penerapan Metode Gamifikasi Dengan Pendekatan Hashtalaku Pada Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan,” *Munaddhomah J. Manaj. Pendidik. Islam*, vol. 3, no. 4, hlm. 415–424, Jan 2023, doi: 10.31538/munaddhomah.v3i4.320.
- [5] V. Nathaniel, “Penerapan Gamifikasi Pada Proses Belajar Matematika untuk Anak Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” vol. 3, no. 2.
- [6] “GAMIFIKASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH DASAR PADA MATERI OPERASI HITUNG PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN,” *J. DIDIKA WAHANA Ilm. Pendidik. DASAR*, vol. 7, no. 2, hlm. 200–210, Des 2021, doi: 10.29408/didika.v7i2.4064.
- [7] R. H. A. Gani, N. Supratmi, H. Wijaya, dan T. Ernawati, “Integrasi Teknologi Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Era Digital di SMP NWDI, Suralaga,” *JNANALOKA*, hlm. 63–74, Sep 2024, doi: 10.36802/jnanaloka.2024.v5-no2-63-74.
- [8] A. Santoso dan W. Gunawan, “IMPLEMENTASI ALGORITMA FISHER-YATES SHUFFLE DAN FUZZY TSUKAMOTO PADA APLIKASI PEMBELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR BERBASIS ANDROID,” *Hexag. J. Tek. Dan Sains*, vol. 2, no. 1, hlm. 63–72, Jan 2021, doi: 10.36761/hexagon.v2i1.879.
- [9] D. Wahidin dan N. Agani, “ASOSIASI PERGURUAN TINGGI INFORMATIKA & ILMU KOMPUTER (APTIKOM) WILAYAH 3”.
- [10] M. A. Karim dan A. R. Adriansyah, “Analisis dan Perancangan Aplikasi Mobile untuk Donasi menggunakan Metode Hybrid berbasis React Native,” *J. Inform. Terpadu*, vol. 8, no. 1, hlm. 26–34, Mar 2022, doi: 10.54914/jit.v8i1.394.
- [11] J. Rashidi, K. C. Brata, dan A. H. Brata, “Pembangunan Aplikasi Program Membership Wahana Go-Kart menggunakan Flutter dengan Pustaka Deepface (Studi Kasus CV Indi Karya Teknik)”.
- [12] J. M. Hasan, L. D. Septiningrum, A. F. Chaery, T. A. Abdurachman, dan A. L. Prawirayudha, “SISTEM INFORMASI AKUNTANSI (FLOWCHART) DALAM PEMBANGUNAN MASJID AL-AULIA,” *Dedik. PKM*, vol. 2, no. 1, hlm. 118, Des 2020, doi: 10.32493/dedikasipkm.v2i1.8503.

- [13] A. Triyono, "APLIKASI PEMBELAJARAN BIOLOGI TENTANG TANAMAN BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK KELAS XI," *J. Inform. Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 4, hlm. 501–513, Feb 2022, doi: 10.33365/jatika.v2i4.1607.
- [14] M. Muliadi, M. Andriani, dan H. Irawan, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN KAMAR HOTEL BERBASIS WEBSITE (WEB) MENGGUNAKAN DATA FLOW DIAGRAM (DFD)," *JISI J. Integrasi Sist. Ind.*, vol. 7, no. 2, hlm. 111, Sep 2020, doi: 10.24853/jisi.7.2.111-122.
- [15] I. Satrio, F. Santi Wahyuni, dan D. Rudhistiar, "PENERAPAN A* PATHFINDING DAN FSM (FINITE STATE MACHINE) PADA GAME 'LOST CIVILIZATION' BERBASIS ANDROID," *JATI J. Mhs. Tek. Inform.*, vol. 6, no. 2, hlm. 1192–1199, Jan 2023, doi: 10.36040/jati.v6i2.5402.
- [16] V. H. Pranatawijaya, W. Widiatry, R. Priskila, dan P. B. A. A. Putra, "Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online," *J. Sains Dan Inform.*, vol. 5, no. 2, hlm. 128–137, Des 2019, doi: 10.34128/jsi.v5i2.185.
- [17] R. F. Ramadhan dan R. Mukhaiyar, "Penggunaan Database Mysql dengan Interface PhpMyAdmin sebagai Pengontrolan Smarthome Berbasis Raspberry Pi," *JTEIN J. Tek. Elektro Indones.*, vol. 1, no. 2, hlm. 129–134, Nov 2020, doi: 10.24036/jtein.v1i2.55.
- [18] "Sejarah Singkat – SMP NEGERI I JAMBON PONOROGO." Diakses: 9 Juli 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://smpn1jambonponorogo.sch.id/wp/sejarah-singkat/>
- [19] "Perbedaan Fuzzy Inference System: Mamdani, Sugeno, dan Tsukamoto." Diakses: 10 Juli 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.trivusi.web.id/2022/10/metode-inferensi-fuzzy.html>