DAFTAR PUSTAKA

Achmad, Y. F. , & Yulfitri, A. (2020). Pengujian Sistem Pendukung Keputusan Menggunakan Black Box Testing Studi Kasus E-Wisudawan Di Institut Sains Dan Teknologi Al-Kamal. *Jurnal Ilmu Komputer*, 42.

Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 144-149.

Azzahra, D. , & Ramadhani, S. (2020). Pengembangan Aplikasi Online Public Access Catalog (OPAC) Perpustakaan Berbasis Web pada STAI Auliaurrasyiddin Tembilahan. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Bisnis, 2 No. 2*.

Damayanti, A. F. , Prihatin, J. , & Pujiastuti. (2021). PENGEMBANGAN MODEL BRAIN-BASED LEARNING (BBL) BERBASIS GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN DARING BIOLOGI SMA DAERAH PERTANIAN INDUSTRIAL. *Saintifika*, 52-63.

Azzahra, D. , & Ramadhani, S. (2020). PENGEMBANGAN APLIKASI ONLINE PUBLIC ACCESS CATALOG(OPAC) PERPUSTAKAAN BERBASIS WEBPADA STAI AULIAURRASYIDDIN TEMBILAHAN. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 152-160.

Elvarita, A. , Iriani, T. , & Handoyo, S. S. (2020). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MEKANIKA TANAH BERBASIS E-MODUL PADA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BANGUNAN, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil, 9*(1), 1-7.

F, R. , Santoso, B. , & Dewi, E. (2020). Strategi Pemasaran Berdasarkan Analisis SWOT pada Mini Market di Mutiara Mart Rowotengah Jember. *International Journal of Social Science and Business*, 301-307.

Fadilla, D. A. , & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal UPI*, 34-43.

Ferdi and S. A. Arnomo, "Perancangan Game Platformer Pemburu Koin menggunakan Godot Engine," *Jurnal Comasie,* vol. 6, no. 4, pp. 109-117, 2022.

Fitriyanto, W. P. , Wulansari, T. T. , Fahrullah, Wulansari, N. W. , & Mirwansyah, D. (2020). Aplikasi Pengelolaan Alat Tulis Kantor Pada PT. Harmoni Mitra Utama Samarinda Berbasis Desktop. *LOFIAN: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, 1*(2), 1-5.

Hakim, F. F. , Friatmojo, E. K. , Taurano, G. A. , & Wijaya, H. A. (2021). Aplikasi Gamifikasi Peralatan Konstruksi untuk Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 9*(1).

Hamdan, A. , Hidayat, W. N. , & Suswanto, H. (2020). Aplikasi dan Sosialisasi Gamification *Mobile learning* untuk Meningkatkan Pemahaman dan Motivasi Pembelajaran Pemrograman Web. *Abdimas Toddopuli: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat, 2*, 37-44.

Hamdani. (2021). Peningkatan motivasi belajar dan pengetahuan peserta didik : penerapan *mobile learning* pada mata pelajaran pendidikan agama islam. *jurnal pendidikan agama islam al-thariqah*.

Hingide, M. N. , Mewengkang, A. , & Munaiseche, C. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif platform android pada mata pelajaran PPKN SMK. *EduTIK : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, 1 No 5*, 557 - 566.

Hutabarat, S. , Rajagukguk, E. , Jaya, I. K. , Hasibuan, D. , & Sinambela, M. (2021). Aplikasi pembelajaran flora dan fauna pada anak usia dini TK. Karya Maju dengan metode prototyping berbasis android. *Methotika: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 28-34.

Jayawardana, & Gita, R. S. (2020). Inovasi pembelajaran biologi di era revolusi industri 4. 0. *Prosiding Seminar Nasional Biologi*, 58-66.

Khairy, M. S. , Wibowo, D. W. , & Syahrizal, M. D. (2021). Rancang Bangun Aplikasi E-Learning di LBB Primagama Malang dengan Implementasi Konsep Gamifikasi. *MATICS: Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi informasi*, 47-50.

Laka, B. , Burdam, J. , & Kafiar, E. (2020). ROLE OF PARENTS IN IMPROVING GEOGRAPHY LEARNING MOTIVATION IN IMMANUEL AGUNG SAMOFA HIGH SCHOOL. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 69-74.

Lutfiani, N. , Sunarya, A. , Millah, S. , & Anjani, S. A. (2023). Penerapan Gamifikasi Blockchain dalam Pendidikan iLearning. *Technomedia Journal, 7*, 399-307.

Maria, S. , & Efendi, J. (2021, Oktober). Perancangan Sistem Informasi Pelayanan di Kantor Desa Ranah Baru Berbasis Web. *Jurnal Intra Tech, 5, No. 2*.

Nistrina, K. , & Sahidah, L. (2022). unified modelling language (UML) untuk perancangan sistem informasi penerimaan sisw baru di SMK Marga Insan Kamil. *Jurnal sistem informasi, 04 Nomor 01*.

Paradise, & Wibowo, M. (2021). Pengembangan Learning Management System (LMS) dengan Menerapkan Video Based Learning dan Gamification Dalam Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Mahasiswa. *Jurnal Media Informatika Budidarma, 5*(3), 929-936.

Pirawati, & Sanjaya, A. (2021). rekayasa perangkat lunak perhitungan harga pokok produksi metode full costing pada umkm mitra cake di bandar lampung. *Jurnal informasi dan komputer, 9*.

Priani, D. H. , & Ismiyati. (2020). Pengaruh Kompetensi Guru, Fasilitas Belajar, dan Lingkungan Keluarga Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Analisis Pendidikan Ekonomi, 9*(2), 379-390.

Pricillia, T. , & Zulfachmi. (2021, Maret). Survey Paper: Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak(Waterfall, Prototype, RAD). *Bangkit Indonesia, X No. 1*.

Purnama, S. R. , Dari, S. W. , Ilham, S. M. , Kristianti, L. , Prasetyani, T. J. , & Nurfahrudianto, A. (2022). PENGEMBANGAN APLIKASI GEOMETRY OF MATHEMATICS (GEOMATHICS) DENGAN METODE GAMIFIKASI UNTUK MENGATASI LEARNING LOSS PASCA PANDEMI. *Jurnal Koulutus: Jurnal Pendidikan Kahuripan, 5*(2), 1-13.

Purwono, Setyawati, E. , Nisa, K. , & Wulandari, A. (2022). Strategi Gamifikasi Sebagai Peningkatan Motivasi Kuliah Pemrograman. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 129-136.

Putra, F. J. , Utomo, S. , Rachmanto, A. , & Budiarto, S. (2021). APLIKASI QUIZ DENGAN KONSEP GAMIFICATION BERBASIS WEB MENGGUNAKAN RUBY ON RAILS & REACT. JS. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, 11*(2), 1-9.

Qashou, A. (2020). Influencing factors in M-learning adoption in higher education. *Education and Information Technologies*.

Ritonga, A. , Andini, N. , & Ikimah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 343-348.

Salim, N. , Nasuka, M. , & Abid, N. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar, Aktivitas Belajar dan Prestasi Belajar Melalui Strategi Direct Instruction. *Jurnal Pendidikan Islam, 3*(1), 67-85.

Sari, R. M. , & Priatna, N. (2020). Model-model pembelajaran di era revolusi industri 4. 0 (e-learning, m-learning, AR-learning, dan VR-learning). *Biormatika: Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, 6 No 1*, 107-115.

SMK 2 Triple J. (2022). *Sejarah*. Diambil kembali dari SMK 2 Triple J Citeureup: http://smk2tj. mysch. id/sejarah

Suryadin, I. T. (2022). Perancangan Sistem Pemesanan Menu Cafe Pada Ruang Ngopi Berbasis Android. *Jurnal Ekonomi dan Teknik Informatika, 10*(1), 74-83.

Wardiana, E. , Rismayanti, & Dharmawati. (2020). PENERAPAN FUNGSI KURVA BAHU DAN SEGITIGA PADA METODE FUZZY SUGENO DALAM MENENTUKAN KELAYAKAN KONSUMEN DALAM MEMBELI PROPERTI. *Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi*, 256-262.

Wijaya, E. Y. , Aini, N. , Azizah, S. N. , & Budiarti, I. (2022). Pengembangan Goalpro education game: mobile gamification learning system (MGLS) untuk meningkatkan motivasi belajar model ARCS (attention, relevance, confidence, satisfaction). *Jurnal Ilmiah Edutic, 8*.

W. Lim and S. A. Arnomo, "Rancang Bangun Aplikasi Storyboard Berbasis Android," *Jurnal Comasie,* vol. 7, no. 4, pp. 122-133, 2022.

Wulandari, D. (2020). ANALISIS SWOT PADA PRODUK IB MULTIGUNA BANK JATENG SYARIAH KCPS SEMARANG BARAT .