
Bibliography

- [1] Darmansah, I. Chairuddin, and T. P. Nanda, "Perancangan Sistem Pakar Jenis Kepribadian Menggunakan Metode Forward Chaining Berbasis Web," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 8, no. 3, pp. 1200–1213, Sep. 2021.
- [2] Darmansah and Raswini, "Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Data Pedagang Menggunakan Metode Prototype pada Pasar Wage," *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, vol. 6, no. 1, pp. 340–350, 2022.
- [3] K. Mei Rida *et al.*, "Perancangan Prototype Aplikasi Tiket Wisata Di Kota Pemalang Menggunakan UX Lifecycle," vol. 7, no. 1, pp. 90–100, 2022, doi: 10.36341/rabit.v6i1.1984.
- [4] R. Candra and D. Hidayati, "Penerapan Praktikum dalam Meningkatkan Keterampilan Proses dan Kerja Peserta Didik di Laboratorium IPA," *Edugama: Jurnal Kependidikan dan Sosial Keagamaan*, vol. 6, no. 1, pp. 26–37, Jul. 2020, doi: 10.32923/EDUGAMA.V6I1.1289.
- [5] N. Ketut, D. Purniasih, G. Mahendra Darmawiguna, K. Agustini, F. Teknik, and D. Kejuruan, "Pengembangan Media Pembelajaran Sumber Energi Berorientasi Gamifikasi Untuk Siswa Kelas 4 North Bali Bilingual School," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 17, no. 1, pp. 1–10, Jan. 2020.
- [6] R. Wahyuningtyas and B. S. Sulasmono, "Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 2, no. 1, pp. 23–27, 2020, doi: 10.31004/EDUKATIF.V5I1.4427.
- [7] K. Husna and Supriyadi, "Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, vol. 4, no. 1, pp. 981–990, Dec. 2023, doi: 10.37680/ALMIKRAJ.V4I1.4273.
- [8] M. Suarmini, "Metode Gamifikasi Berbasis Tri Hita Karana Sebagai Alternatif Pembelajaran Abad 21," *Maha Widya Bhuwana: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, vol. 2, no. 2, pp. 42–47, Feb. 2020, doi: 10.55115/BHUWANA.V2I2.383.
- [9] F. Ekaputra, "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Praktikum Dengan Model Discovery Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi Dan Kreativitas Mahasiswa," *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, vol. 14, no. 3, pp. 238–242, Jul. 2023, doi: 10.31764.
- [10] K. R. Winatha and K. A. Ariningsih, "Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 17, no. 2, pp. 265–274, Jul. 2020, doi: 10.23887/JPTK-UNDIKSHA.V17I2.26010.
- [11] I. Rahmi, T. Rimenda, and T. D. Ariyanti, "Gamification as an alternative to increase students' motivation: a scoping review," *Journal of Education and Learning*, vol. 19, no. 2, pp. 1125–1133, May 2025, doi: 10.11591/edulearn.v19i2.21771.
- [12] K. Song, Burton John, B. Lockee, and S. Kim, *Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming*, 1st ed. Springer Cham, 2017.
- [13] S. Stieglitz, C. Lattemann, S. R. Bissantz, R. Zarnekow, and T. Brockmann, *Gamification: Using Game Elements in Serious Contexts*, Progress in IS. Gewerbestrasse: Springer International Publishing, 2017.
- [14] R. T. Aldisa, "Information System For Sales Of Hijabs At Anak Kuliah Shops Using The Rapid Application Development Method," *INTERNATIONAL JOURNAL OF ECONOMIC LITERATURE*, vol. 2, no. 3, pp. 794–800, Mar. 2024.
- [15] M. Arya, R. Sikumbang, R. Habibi, and S. F. Pane, "Sistem Informasi Absensi Pegawai Menggunakan Metode RAD dan Metode LBS Pada Koordinat Absensi," *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, vol. 4, no. 1, pp. 59–64, Jan. 2020, doi: 10.30865/MIB.V4I1.1445.
- [16] C. Larman, *Applying UML and Patterns: An Introduction to Object-Oriented Analysis and Design and the Unified Process*, 2nd ed. Prentice Hall PTR, 2001.
- [17] R. S. Alia, "Perancangan Gamification Dalam Pendidikan Seni Budaya Dan Keterampilan Dengan Menggunakan Metode Addie," Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Purwokerto, 2022.
- [18] R. Abdillah, A. Kuncoro, F. Erlangga, and V. Ramdhan, "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi," *Jurnal Pendidikan Sains*

-
- dan Komputer, vol. 2, no. 01, pp. 92–102, Feb. 2022, doi: 10.47709/JPSK.V2I01.1363.
- [19] K. R. Winatha and K. A. Ariningsih, “Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran,” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 17, no. 2, pp. 265–274, Jul. 2020, doi: 10.23887/JPTK-UNDIKSHA.V17I2.26010.
 - [20] K. Song, Burton John, B. Lockee, and S. Kim, *Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming*, 1st ed. Springer Cham, 2017.
 - [21] S. Stieglitz, C. Lattemann, S. R. Bissantz, R. Zarnekow, and T. Brockmann, *Gamification: Using Game Elements in Serious Contexts*, Progress in IS. Gewerbestrasse: Springer International Publishing, 2017.
 - [22] R. J. Muller, *Database Design for Smarties: Using UML for Data Modelling*. San Francisco: MORGAN KAUFMANN PUBLISHERS, 1999.
 - [23] “What is Sequence Diagram?” Accessed: Mar. 20, 2025. [Online]. Available: <https://www.visual-paradigm.com/guide/uml-unified-modeling-language/what-is-sequence-diagram/>
 - [24] Aprylia, “Rancang Bangun Game Edukasi Aksara Jawa Untuk Sekolah Dasar Menggunakan Metode Game Development Life Cycle,” Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Purwokerto, 2022.
 - [25] I. Wahyudi and F. Alameka, “Analisis Blackbox Testing Dan User Acceptance Testing Terhadap Sistem Informasi Solusimedsosku,” *Jurnal Teknosains Kodepena* |, vol. 04, pp. 1–9, 2023.
 - [26] N. Apriyanti, S. Fitri Ana Wati, and A. Rezha Efrat Najaf, “Pemanfaatan Metodologi PXP Dan Pengujian User Acceptance Testing (UAT) Dalam Pengembangan Website E-kavling,” *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, vol. 8, no. 3, 2024.