

## DAFTAR PUSTAKA

- Alhakim, H. F., & Sumedang, S. (2018). Evaluasi Rancangan Antarmuka Sistem Informasi Kecamatan dari Sisi Usability(skala litker). *Academia.Edu*, December. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.16738.38082>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Arikunto, S., Hughes, D., & Hitchcock, G. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, Cet. 6. published Thesis.SPEAKING. 6–15. <http://www.psychologicalscience.org/observer/getarticle.cfm?id=1595>
- Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 168–175. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.615>
- Arpiansah, R., Fernando, Y., & Fakhrurozi, J. (2021). Menggunakan Metode Mdlc Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 88. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Arridho, F. Z. (2017). Game Edukasi Pengumpulan Sampah Organik dan Anorganik Menggunakan Finite State Machine. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 1(1), 498–505. <https://ejournal.itn.ac.id/index.php/jati/article/view/1955>
- Azizah, R., Yulianti, L., & Latifah, E. (2015). KESULITAN PEMECAHAN MASALAH FISIKA PADA SISWA SMA. *Jurnal Penelitian Fisika Dan Aplikasinya (JPFA)*, 5(620), 343–344. <https://doi.org/10.1136/pgmj.53.620.343>
- Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019). Implementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika*, 5(2), 119–124.
- Cahyo, K. N., Martini, & Riana, E. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Kuesioner Pelatihan pada PT Brainmatics Cipta Informatika. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 1(1), 45–53. <http://ejournal.seminar-id.com/index.php/josh/article/view/44>
- Falone, S., Santini, S., Cordone, V., Di Emidio, G., Tatone, C., Cacchio, M., & Amicarelli, F. (2018). Extremely low-frequency magnetic fields and redox-responsive pathways linked to cancer drug resistance: Insights from co-exposure-based in vitro studies. *Frontiers in Public Health*, 6(February). <https://doi.org/10.3389/fpubh.2018.00033>
- Gelar Cahya Mulya Ramdhani. (2017). Game Petualangan Si Kabayan Menyelamatkan Hewan Punah dengan Metode Fuzzy Logic. *Eduma*, 1(1), 514–518.
- Hendri, H., Hasiholan Manurung, J. W., Ferian, R. A., Hanaatmoko, W. F., & Yulianti, Y. (2020). Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Informasi Pengelolaan Masjid Menggunakan Teknik Equivalence Partitions. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 3(2), 107. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v3i2.4694>
- Heni Widiastuti, Ferry V.I.A Koagouw, K. S. J. (2018). Teknik Wawancara Dalam Menggali

- Informasi Pada Program Talk Show Mata Najwa Episode Tiga Trans 7. *Jurnal Acta Diurna*, 7(2), 1–5.
- Irawan, D. (2017). Pengembangan Media Permainan (*Game*) Monopoli Pada Pembelajaran Fisika Materi Besaran Dan Satuan Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). In *UIN Ar-RAniry* (Vol. 2, Issue 1).
- Jada Ario Yustin, Herry sujaini, & M. Azhar Irwansyah. (2016). Rancang Bangun Aplikasi *Game* Edukasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Construct 2. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 1(1), 1–5. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/view/16354>
- Jaka Bimantoro, & Achmed Zoki. (2022). Analisis Kecemasan Dalam Pembelajaran Senam Lantai Guling Depan Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Sidowarek 2 Jombang. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 3(3), 254–259. <https://doi.org/10.46838/spr.v3i3.247>
- Jalil, M. N. (2021). Pengembangan Aplikasi E-Counseling Sebagai Upaya Meningkatkan Pemberian Layanan Bimbingan dan Konseling. *Indonesian Journal of School Counseling: Theory, Application, and Development*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.26858/ijosc.v1i1.19317>
- Juliningrum, E., & Sudiro, A. (2014). *Pengaruh Kompensasi, Budaya Organisasi, terhadap Motivasi Kerja dan Kinerja Pegawai*. 11(66), 673.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Pamilih, P. (2016). PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE PADA *GAME* " THE RELATIONSHIP " Miftah Fauzan Rahadian 1) , Addy Suyatno 2) , Septya Maharani 3). *Februari Jurnal Informatika Mulawarman*, 11(1), 14–22.
- Rahman, M., & Dasuki, M. (2022). Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Rukun Islam Dan Kumpulan Do'a Berbasis Android. *JUSTIFY : Jurnal Sistem Informasi Ibrahimy*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.35316/justify.v1i1.1958>
- Sari, M., Pd Sman, S., Reviewer, B., Saroji, :, & Pd, M. (2019). *Besaran Fisika dan Besaran Fisika dan Besaran Fisika dan Pengukurannya Pengukurannya Pengukurannya e-Modul e-Modul*.
- Sugyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Issue January).
- Syariah, K. B., & Ilmu, G. (2017). *ANALISIS KEMAMPUAN REPRESENTASI GAMBAR PADA POKOK BAHASAN GERAK PARABOLA* (Issue september 2017).
- Yulsilviana, E., & Ekawati, H. (2019). Penerapan Metode Finite State Machine (Fsm) Pada *Game* Agent Legenda Anak Borneo. *Sebatik*, 23(1), 116–123. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v23i1.453>