

DAFTAR PUSTAKA

- A, M. T. S., Anggraeny, F. T., & Alit, R. (2020). *Rancang Bangun Rest Web Service Untuk Permainan Kuis Berbasis Android*. 01(2), 319–325.
- Abdullah, D., & Idianda, T. (2016). *Aplikasi Kuis Pengetahuan Umum Berbasis Web Menggunakan Metode Linear Congruential Generators*. January.
- Adiwisastra, M. F. (2016). Perancangan Game Kuis Interaktif Sebagai Multimedia Pembelajaran Drill and Practice Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Informatika*, 2(1), 205–211. <https://doi.org/10.31311/ji.v2i1.67>
- Andrian, M., Risa, N. F., & Rahmattullah, M. (2022). Penerapan Media Aplikasi Berbasis Web Educandy Sebagai Tes Pembelajaran Prakarya Di Era Digital. *Seminar Nasional (PROSPEK I), Prospek I*.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Asria, L., Sari, D. R., Ngaini, S. A., Mulyasaroh, U., & Rahmawati, F. (2021). Analisis Antusiasme Siswa Dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2021.v3i1.1-17>
- Bahri, S. (2021). Manajemen Pendidikan Inklusi di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 94–100. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1754>
- Bahri, S., Mutaleb, A., Gunawan, T., & Zainuddin, Z. (2021). *Implementasi Game Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Menyenangkan Di Masa Pandemi Covid-19*. 2021(13), 180–188.
- Bai, S., Hew, K. F., Sailer, M., & Jia, C. (2021). From top to bottom: How positions on different types of leaderboard may affect fully online student learning performance, intrinsic motivation, and course engagement. *Computers and Education*, 173(July), 104297. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104297>
- Barros, B., Marisa, F., Wijaya, I. D., Informatika, J. T., Borobudur, J., Malang, U. W., & Malang, P. N. (2018). *Pembuatan Game Kuis Siapa Pintar*. 3(1), 44–52.
- Dwi, M. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan

- Fitur Gamifikasi Daring Di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. In *Al-Jahiz: Journal of Biology Education Research* (Vol. 1, Issue 1, p. 14). <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/Al-Jahiz/article/view/2082>
- Dwiyanto, H., Industri, F. T., & Indonesia, U. I. (2022). *PENGEMBANGAN FRONT-END SISTEM*.
- Hanifah, R., & Adopsi, P. (2017). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran Heni Jusuf Perangkingan Usability Website menggunakan Metode Multiple Criteria Decision *Raya Ciledug, Petukangan Utara, Jakar.* (September ..., November.
- Hasbiyalloh, M., & Jakaria, D. A. (2018). Aplikasi Penjualan Barang Perlengkapan Handphone di Zildan Cell Singaparna Kabupaten Tasikmalaya. *Jumantaka*, 1(1), 61–70.
- Hendy. (2019). Pemodelan Sistem Menggunakan UML (Unified Modelling Language). *System Modelling*, July, 1–5.
- Kapp, K. M., & Cone, J. (2012). What Every Chief Learning Officer Needs to Know about Games and Gamification for Learning. *Institute for Interactive Technologies*, 1–5.
- Nere, M., & Buani, D. C. P. (2018). Penerapan Metode Waterfall pada Sistem Informasi Jasa Laundry (SIJALY) JensChax Laundry Bekasi. *Jurnal Techno Nusa Mandiri*, 15(2), 69. <https://doi.org/10.33480/techno.v15i2.895>
- Park, S., & Kim, S. (2021). Leaderboard design principles to enhance learning and motivation in a gamified educational environment: Development study. *JMIR Serious Games*, 9(2), 1–13. <https://doi.org/10.2196/14746>
- Pendidikan, M., Sekolah, G., Maret, U. S., Surakarta, K., Tengah, J., Pendidikan, D., Sekolah, G., Maret, U. S., Surakarta, K., & Tengah, J. (2021). *Pengembangan media pembelajaran quiz game untuk keterampilan membaca aksara jawa peserta didik kelas v sekolah dasar*.
- Primayana, K. H. (2021). Implementasi Manajemen Pembelajaran Daring Berbantuan Platform Kahoot Terhadap Kepuasan Mahasiswa. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 51. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v2i1.1392>
- Rahmawati, I., & Sibuea, T. (2021). Penelitian Eksperimen Siswa Kelas Delapan Smp Pgrri Kalimulya: Keuntungan Memanfaatkan Situs Game Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web. In *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 2, Issue 2, pp. 858–869).

- Rifai, A., & Yuniar, Y. P. (2019). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Ujian Pada SMK Indonesia Global Berbasis Web. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 7(1), 1–6. <https://doi.org/10.31294/jki.v7i1.64>
- Rohmawati, A. (2015). *Usia Taman Kanak-kanak*. 15–32.
- Sartika, D., Andreswari, D., & Anggriani, Kurnia, 2016. (2016). Penentuan Posisi Ideal Pemain Dalam Cabang Olahraga Sepak Bola Dengan Menggunakan Pendekatan Dua Metode Naïve Bayes & Profile Matching. *Jurnal Rekursif / ISSN 2303-0755*, 4(3), 311–324.
- Stowell, F. (2014). Introduction to Information Systems Stream. *Systems Science*, 305–305. https://doi.org/10.1007/978-1-4615-2862-3_55
- Sujalwo, & Sukirman. (2017). Game Berbasis Web Sebagai Media Pembelajaran Fisika Interaktif. *The Second Progressive and Fun Education Seminar*, 1(1), 325–330.
- Suryandani, F., Basori, B., & Maryono, D. (2017). Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Sebagai Sistem Pengolahan Nilai Siswa Di Smk Negeri 1 Kudus. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan*, 10(1), 71. <https://doi.org/10.20961/jiptek.v10i1.14976>
- Susanti, M. (2016). Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada Smk Pasar Minggu Jakarta. *Informatika*, 3(1), 91–99.
- Suwarto, S., Sany, N., & Indriani, E. (2018). Sistem Informasi Tabungan Siswa Berbasis Web Pada Sekolah Menengah Kejuruan (Smk) Nusa Putra Kota Tangerang. *SENSI Journal*, 4(2), 244–256. <https://doi.org/10.33050/sensi.v4i2.650>
- Triyono. (2018). Informasi Absensi Guru Dan Staff Pada Smk Pancakarya. *Sensi Journal*, 4(2), 153–167.
- Wiro Sasmito, G. (2017). Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 2(1), 6–12.