

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, Egi, and Trinanda Syahputra. 2018. "J-SISKO TECH Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer TGD Pemodelan Uml Manajemen Sistem Inventory." *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer TGD* 1(2):14–25.
- Ahmadi, Mahmud, Sekar Dwi Ardianti, and Ika Ari Pratiwi. 2021. "Nilai Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat Sendang Widodari Kabupaten Kudus." *Progres Pendidikan* 2(1):1–6. doi: 10.29303/prospek.v2i1.55.
- Aji, Hafidz Pudyastawa, and Nur Rochmah DPA, , S.T, M.Kom. 2020. "Analisis Perbandingan Website Digilib Dengan Metode Penghitungan Usability Menggunakan Kuesioner SUS." *Jurnal Buana Informatika* 11(1):63. doi: 10.24002/jbi.v11i1.2502.
- Amalia, Rezha Nur, Ragil Setia Dianingati, and Eva Annisaa'. 2022. "Pengaruh Jumlah Responden Terhadap Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan Dan Perilaku Swamedikasi." *Generics: Journal of Research in Pharmacy* 2(1):9–15. doi: 10.14710/genres.v2i1.12271.
- Ariyana, Renna Yanwastika, Erma Susanti, and Prita Haryani. 2022. "Rancangan Storyboard Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif." *INSOLOGI: Jurnal Sains Dan Teknologi* 1(3):321–31. doi: 10.55123/insologi.v1i3.375.
- Dewi Sulistiyarini, Dochi Ramadhani, and Febrianto Sabirin. 2021. "Developing Serious Video Games for Data Communication Courses." *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan* 23(1):11–22. doi: 10.21009/jtp.v23i1.18324.
- Eldiana, Novia Frisda, and Novita Eka Muliawati. 2019. "PENGEMBANGAN GAME ' COC ' RPG MAKER MV SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI KPK Pembelajaran Matematika Berperan Penting Dalam Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Seseorang Mampu Menguasai Berbagai Pengetahuan Dan Memungkinkan Mereka Untuk Memecahkan Masa." 5(2).
- Fitriyani, Riski Eka, and Sekreningsih Nita. 2021. "Implementasi Game Edukasi ' BaCovi ' Basmi Covid Berbasis Android Dengan RPG Maker Engine." 507–19.
- Ganney, Paul S. 2022. *Web Programming1*.
- Ghaliyah, Sabila Firyal, Erwin Harahap, and Farid H. Badruzzaman. 2022. "Optimalisasi Keuntungan Produksi Sambal Menggunakan Metode Simpleks Berbantuan Software QM." *Bandung Conference Series: Mathematics* 2(1):9–16. doi: 10.29313/bcsm.v2i1.1388.
- Hinderer Sova, Deborah, and Jakob Nielsen. 2010. "234 Tips and Tricks for Recruiting the Right Users as Participants in Usability Studies."

- Ilhamdi, Yuriansyah, and Yesi Novaria Kunang. 2021. "Analisis Malware Pada Sistem Operasi Windows Menggunakan Teknik Forensik." *Bina Darma Conference on Computer Science* 3:256–64.
- Ir. Yuniar Supardi. n.d. *Semua Bisa Menjadi Programmer JavaScript & Node.js.* (2020). *Ukraina: Elex Media Komputindo*. Elex Media Komputindo.
- Julianto, Simatupang, and Sianturi Setiawan. 2019. "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Pada Po. Handoyo Berbasis Online." *Simatupang, Julianto Sianturi, Setiawan* 3(2):11–25.
- Mawalia, Khefti Al. 2020. "The Impact of the Mobile Legend Game in Creating Virtual Reality." *Indonesian Journal of Social Sciences* 12(2):49. doi: 10.20473/ijss.v12i2.22908.
- Moh Muthohir, S. Kom. M. 2021. *MUDAH MEMBUAT WEB BAGI PEMULA (Mengenal HTML,HTML5,CSS & JAVA SCRIPT)*.
- Mutiara, Raden, and P. Tommy Y. S. Suyasa. 2021. "Rancangan Kuesioner Lima Aspek Mindfulness." *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni* 5(2):495–501.
- Nova, Icmi Santry, and Aan Putra. 2022. "Eksplorasi Etnomatematika Pada Cerita Rakyat." *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika* 2(1):67–76. doi: 10.31980/plusminus.v2i1.1497.
- Pertama, Pande Putra. 2019. "Digital Informasi Kehadiran Status Dosen ITB STIKOM Bali Berbasis Web." *RESEARCH : Computer, Information System & Technology Management* 2(2):64. doi: 10.25273/research.v2i02.5223.
- Pratama, Arista, Asif Faroqi, and Eka Prakarsa Mandyartha. 2021. "Analisis Tingkat Usability Pada Aplikasi Frostid Menggunakan System Usability Scale (SUS)." *Jurnal Ilmiah Edutic : Pendidikan Dan Informatika* 8(1):31–38. doi: 10.21107/edutic.v8i1.12195.
- Putra, Dede Wira Trise, and Rahmi Andriani. 2019. "Unified Modelling Language (UML) Dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD." *Jurnal TeknoIf* 7(1):32. doi: 10.21063/jtif.2019.v7.1.32-39.
- Rahayu, Woro Isti, Ravi Rahmatul Fajri, and Parhan Hambali. 2021. *RANCANG BANGUN APLIKASI PENENTUAN DAN SHARE PROMO PRODUK KEPADA PELANGGAN D... - Google Books*. Kreatif.
- Ramdhany, Tri, Indraguna BAS, Diki Pahrilah, and Rio Andriyat Krisdiawan. 2021. "Pembuatan Game Edukasi Sejarah Kerajaan Sriwijaya Menggunakan Rpg Maker Mv." *Nuansa Informatika* 15(2):21–29. doi: 10.25134/nuansa.v15i2.4220.
- Saputra, Ade Kiki, and Mico Fahrizal. 2021. "Rancang Bangun Berbasis Web Crm (Customer Relationship Management) Berbasis Web Studi Kasus Pt Budi Berlian Motor Hajimena Bandar Lampung." *Portaldata.Org* 17(1):1–

31.

- Saputri, Fiqih Hana, and Ferawati Ferawati. 2022. "Development of Game Recognition Covid-19 Variants, Symptoms, and Vaccinations Based on RPG." *Sinkron* 7(4):2241–47. doi: 10.33395/sinkron.v7i4.11584.
- Sari, Nenden Mutiara, Poppy Yaniawati, Eka Firmansyah, Melinda Putri Mubarika, Nurani Assegaff, and Nurul Septiyani Ayu Purwanti. 2023. "Pelatihan Pembuatan Storyboard Dan Games Interaktif Untuk Guru Dan Mahasiswa Magister Pendidikan Matematika." *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 19(1):153–66. doi: 10.20414/transformasi.v19i1.6724.
- Sholikhah, Muhammad, S. Kom, and M. Kom. 2022. "CSS Javascript Dan HTML." 1:1–316.
- Sidiqi, Moch Gan-gan, Ranga Gelar Guntara, and Oding Herdiana. 2021. "Indonesian Journal of Digital Business The Evaluation of User Experience UPI Digital Business Website with Usability Testing Method and System Usability Scale." 4(May):1–9.
- Sujaya, Made Agus Panji, I. Gede Mahendra Darmawiguna, and Made Windu Antara Kesiman. 2022. "Pengembangan Game Rpg 2D Legenda Desa Trunyan." *INSERT: Information System and Emerging Technology Journal* 2(2):84. doi: 10.23887/insert.v2i2.40691.
- Sulistio Z, M. 2022. "Pengembangan Permainan Matematika (RPG) Dengan Software RPG Maker MV Pada Tingkat Sekolah Dasar Kelas V." *Skripsi*.
- Susilo, Muhammad. 2018. "Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan Metode Waterfall." *InfoTekJar (Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan)* 2(2):98–105. doi: 10.30743/infotekjar.v2i2.171.
- Syamsiah, Syamsiah. 2019. "Perancangan Flowchart Dan Pseudocode Pembelajaran Mengenal Angka Dengan Animasi Untuk Anak PAUD Rambutan." *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)* 4(1):86. doi: 10.30998/string.v4i1.3623.
- Taufik, Alwi, Isnaini Nur Azizah, and Hanif Amrulloh Za. 2024. "Role-Playing Game (RPG): Educational Game for Learning Mathematics." 4(1):5–9. doi: 10.51773/ajst.v4i1/356.
- Wahyuni, Sri Ngudi, and Cia Andiyoko. 2018. "Pembuatan Game Berbasis Pembelajaran Menggunakan Rpg Maker Mv." *Journal Of Computer Networks, Architecture and High Performance Computing* 1(1):24–28. doi: 10.47709/cnape.v1i1.5.
- Weni Lestari Putri, S.Kom., M.Kom; Nanda Jarti, S.Kom., M. Ko. 2022. *Rancang Bangun Manajemen Akuntansi Berbasis Web Mobile*. CV BATAM PUBLISHER.

- Wibowo, T., and A. D. Kurniadi. 2021. "Perancangan Dan Pembuatan Video Promosi Wisata Kota Bengkulu Menggunakan Metode ADDIE." *Conference on Business, Social Sciences ...* 1(1):365–74.
- Wijaya, Arif Ranga, Indra Kanedi, and Ricky Zulfiandry. 2023. "Pembuatan Game the Legend of Bengkulu Menggunakan Rpg Maker Vx Ace." *Jurnal Media Infotama* 19(1):69–78. doi: 10.37676/jmi.v19i1.3807.
- Wulandari, Siti, Jupriyadi Jupriyadi, and Muhtad Fadly. 2021. "Rancang Bangun Aplikasi Pemasaran Penggalangan Infaq Beras (Studi Kasus: Gerakan Infaq)." *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology* 2(1):11–16.

