

DAFTAR PUSTAKA

- Agata, L. (2015). Pengaruh Kegemaran Bermain Game Terhadap Kemampuan Menalar Siswa di SDN Premulung No 94 Surakarta Tahun 2014/2015. *Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Alvendri, D., Huda, Y., & Darni, R. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Konsep Dasar Seluler Menggunakan Aplikasi Unity Berbasis Android. *Journal on Education*, 05(04).
- Ammann, P., & Offutt, J. (2020). *Introduction to Software Testing Edition 2*.
- Anam, C., Khumaidi, A., & Muqsith, A. A. (2016). *Manajemen Produksi Naupli Udang Vaname (Litopenaeus vannamei) di Instalasi Pembenihan Udang (IPU) Gelung Balai Perikanan Budidaya Air Payau (BPBAP) Situbondo Jawa Timur*. 7(2), 57–65.
- Anggraeni, R., Nurharini, A., Budiarmo, Y. S., Putri, L. A., & Gumelar, C. (2024). Analisis Dampak Game Online Terhadap Perubahan Karakter. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(11), 17–23.
- Annisa Fathoroni, Rd. Nuraini Siti Fatonah, Roni Andarsyah, & Noviana Riza. (2020). *Buku Tutorial Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Dosen Menggunakan Metode 360 Degree Feedback*. Kreatif Industri Nusantara.
- Arifin, I. N., Tolle, H., & Rokhmawati, R. I. (2019). Evaluasi dan Perancangan User Interface untuk Meningkatkan User Experience menggunakan Metode Human-Centered Design dan Heuristic Evaluation pada Aplikasi Ezyschool. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(2), 1725–1732.
- Arisandy, D., Marzal, J., & Maison, M. (2021). Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Software Construct 2 Berbantuan Phet Simulation Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3038–3052. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.993>

- Astuti, R. (2021). Testing Tahap Pemrograman. *Tersedia: [http://jurnal. likmi. ac. id/Jurnal/7_2007 ...](http://jurnal.likmi.ac.id/Jurnal/7_2007...)*, 6(2), 41–52.
- Aula, S., Ahmadian, H., & Majid, B. A. (2020). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Student Adventure 2D Menggunakan Scratch 2.0 Pada SMK Negeri 1 AL-Mubarkaya. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 21–28.
- Dika Pratama, S., & Noviarsyah Dadaprawira, M. (2023). Pengujian Black Box Testing Pada Aplikasi Edu Digital Berbasis Website Menggunakan Metode Equivalence Dan Boundary Value. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Sistem Komputer TGD*, 6(2), 560–569. <https://ojs.trigunadharma.ac.id/index.php/jsk/index>
- Divanca, J., Nurani, Y., & Hikmah. (2023). Senam Kreasi AHARIA untuk Menstimulasi Keterampilan Gerak Dasar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 7. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i2.66>
- Efdiningsih, E., Saputri, G. J., & Yudertha, A. (2023). Perancangan Sistem Informasi Arsip Kontrak Vendor Berbasis Web Menggunakan Bootstrap di PT Perkebunan Nusantara VI. *Journal on Education*, 05(04).
- Efendi, J. (2021). Black-Box Testing : Analisis Kualitas Aplikasi Source Code Bank Programming. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 5(1), 2021. <https://doi.org/10.35870/jti>
- Gabriela, J., & Mau, B. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini. *Jurnal Excelsis Deo*, 5(1). <https://doi.org/10.21274/Dinamika/2017.17.2.315>
- Gunawan, R., Yusuf, A. M., & Nopitasari, L. (2021). Rancang Bangun Sistem Presensi Mahasiswa Dengan Menggunakan Qr Code Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Elektronika dan Komputer*, 14(1), 47–58. <https://journal.stekom.ac.id/index.php/elkom/article/view/369>
- Hartawan, M. S. (2022). Penerapan User Centered Design (UCD) pada Wireframe Desain User Interface dan User Experience Aplikasi Sinopsis Film. *Jurnal Elektro & Informatika*, 02(01).

- Hartono, E., & Fauzi, R. (2021). Rancangan Aplikasi Pencarian Toko Handphone Murah Dan Terdekat Di Kota Batam Berbasis Android. *Jurnal Comasie*, 4(5), 30–37.
- Hasibuan, A. N., & Dirgahayu, T. (2020). Pengujian dengan Unit Testing dan Test case pada Proyek Pengembangan Modul Manajemen Pengguna. *Jurnal Informatika Universitas Islam Indonesia*, 2(1), 103–109.
- Ibnu Salman, A. W. (2020). Kebijakan Peningkatan Mutu Pendidikan Raudhatul Athfal dalam Telaah Renstra Kemenag 2015-2019. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 7(2), 167–184.
- Indrayanti, N. P. D. (2021). Dampak Negatif dari Kecanduan Bermain Game Online Pada Remaja di Desa Cemagi. *Fakultas Kesehatan Program Studi Sarjana Keperawatan Institut Teknologi dan Kesehatan Bali*.
- Juansyah, A. (2015). Pembangunan aplikasi child tracker berbasis assisted-global positioning system (a-gps) dengan platform android. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1–8.
- Khesya, N. (2021). *Mengenal Flowchart dan Pseudocode dalam Algoritma dan Pemrograman*, Khesya, 2021. <https://doi.org/10.31219/osf.io/dq45e>
- Krisdiawan, R. A., & Darsanto. (2019). Penerapan Model Pengembangan Game GDLC (Game Development Life Cycle)Dalam Membangun Game Platform Berbasis Mobile. *TEKNOKOM*, 2(1).
- Mantik, H. (2023). Implementasi Direct Debit Sebagai Bagian dari Penerapan Digital Wallet Dalam Metode Pembayaran. *JSI (Jurnal Sistem Informasi)*. <https://paperity.org/p/337936162/implementasi-direct-debit-sebagai-bagian-dari-penerapan-digital-wallet-dalam-metode>
- Muli, M. S. (2021). *Perancangan Desain Layout Wireframing Website Kasakata Di PT. Inovasi Tanpa Batas Surabaya*. i–39.
- Mulyani, S. (2020). *Implementasi Game Edukasi Dalam Pembelajaran*.
- Mulyanto, Y., Hamdani, F., & Hasmawati. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Omg Berbasis Web Di Kecamatan Empang Kabupaten Sumbawa. *Jurnal Informatika, Teknologi dan Sains*, 2(1), 69–77. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v2i1.560>

- Nasution, H., & Dalimunthe, S. S. (2021). Politik Pendidikan Islam Raudhatul Athfal (RA). *Al-Fikra: Jurnal Ilmiah ...*, 20(1), 21–30.
- Natasia, N. (2019). *Pengembangan Media Bantu Matematika Berupa Game Edukasi Bergenre Role Play Game (RPG)*.
- Nugroho, R., Artha, I. K. A. J., Nusantara, W., Cahyani, A. D., & Patrama, M. Y. P. (2022). Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5425–5436. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2980>
- Nurhidayah, I., Ramadhan, J. G., Amira, I., & Lukman, M. (2021). Peran Orang Tua Dalam Pencegahan Terhadap Kejadian Adiksi Gadget Pada Anak: Literatur Review,. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 4(1). <https://journal.ppnijateng.org/index.php/jikj>
- Oscarianda, E., Khairil, & Zulfriandry, R. (2021). Pembuatan Game Cannon Ball Berbasis Html5 Menggunakan Construct 2. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Komputer*, 1(1), 2021.
- Prasetyo, K., & Suharyanto. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Koperasi Berbasis Web Pada Koperasi Ikitama Jakarta. *Jurnal Teknik Komputer*, 5(1), 119–126. <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>
- Puspita, E. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Construct 2 Untuk Siswa Kelas V*. Global Management Enterpr.
- Putra, K. P., Pratiwi, T., & Sanubari, E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika Matematika) Usia 8 - 9 Tahun. *Satya Widya*, 33(2), 146–153.
- Rahmadani, E. L., Sulistiani, H., & Hamidy, F. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Jasa Cuci Mobil (Sudi Kasus : Cucian Gading Putih). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSl)*, 1(1), 22–30. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- Rahmah, Darliana Sormin, Sri Wahyuni, & Rahmah Yasrah. (2023). Sejarah Berdirinya Pendidikan Raudhatul Athfal (Ra) Al Qur'an Ulfah Di Padangsidempuan. *Jurnal Nunchi (Islamic parenting) : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 23–30.

- Rauf JH, A., & Prastowo, A. T. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web Sistem Informasi Repository Laporan PKL Siswa (Studi Kasus SMK N 1 Terbanggi Besar). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSl)*, 2(3), 26–31. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSl>
- Rudi Supriatna. (2018). Implementasi dan User Acceptance Test (UAT) Terhadap Aplikasi E-Learning Pada Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 3 Kota Banda Aceh. *Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam - Banda Aceh*.
- Saputro, R. D., Kasih, P., & Rochana, S. (2022). Pengujian Black Box dan Kuesioner Pada Game Gems Advanture. *Seminar Nasional Inovasi Teknologi*.
- Sekarningrum, B., Sugandi, Y. S., & Yunita, D. (2020). Sosialisasi dan Edukasi KANGPISMAN (Kurangi, Pisahkan dan Manfaatkan Sampah). *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 73–86. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v3i1.25244>
- Slamet Widodo, Festy Ladyani, La Ode Asrianto, Dalfian, Sri Nurcahyati, Ade Devriany, Khairunnisa, Sri Maria Puji Lestari, Rusdi, Dian Rachma Wijayanti, Abass Hidayat, Tessa Sjahrani, Armi, Nurul Widya, & Rogayah. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian*. CV Science Techno Direct.
- Supenti, O. (2020). Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Sentra (Penelitian di Raudhatul Athfal Dawaul Munawar Kota Tasikmalaya. *Tesis: Program Pascasarjana Institut Agama Islam Darussalam (IAID)*, 1–9.
- Suryanto, R. N., & Yoskar Kadarisman. (2015). Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online di Kalangan Pelajar. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau*, 2(2).
- Syaadah, R., Ary, M. H. A. A., Silitonga, N., & Rangkuty, S. F. (2023). Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal Dan Pendidikan Informal. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(2), 125–131. <https://doi.org/10.56832/pema.v2i2.298>
- Umasugi, M. T. (2021). Sosialisasi dan Edukasi Pemberian Vaksin Sebagai Upaya Trust Pada Masyarakat Kota Ambon. *Journal of Human and Education*, 1(2), 5–7. <https://kesehatan.kontan.co.id/news/inilah-bukti->

- Valentine, V., Valentino, K. M., & Majorsy, U. (2022). Permainan Q'ZZIE Sebagai Aplikasi Drill and Practice Menggunakan Game Engine Unity. *UG Jurnal*, 16(6).
<https://ejournal.gunadarma.ac.id/index.php/ugjournal/article/view/6933>
- Wahyuni. (2017). Pembuatan Game Role Playing Game (RPG) “Detasemen Kompas - Magic Card” Menggunakan RPG Maker Vx Ace. *Universitas Muhammadiyah Ponorogo*.
- Wardhani, N. (2018). *Raudhatul Athfal, Kurikulum dan Metodologi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Lembaga Naskah Aceh (NASA).
- Yulivantina Vicky, D. (2019). *Modul Praktikum Modul Praktikum Fotogrametri*. 1–50.