

## DAFTAR PUSTAKA

- A. et al., 2024. Pemanfaatan Media Pembelajaran Menggunakan Metode Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Siswa SMKN 1 Kendari Berbasis Website. *Jurnal Nasional Abdimas Multidisiplin*, 1(2), pp. 183-191.
- Agustin, W. et al., 2021`. Penguatan Pengelolaan Website Desa Untuk Meningkatkan Layanan Administrasi Kependudukan di Desa Pasir Baru Rokan Hulu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, I(1), pp. 8-17.
- Aliyah, Hartono, N. & Muin, A. A., 2025. Penggunaan User Acceptance Testing (UAT) Pada Pengujian Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan dan Inventaris Barang. *Jurnal Sains dan Teknologi Informasi*, III(2), pp. 42-58.
- Andarsyah, R., Pratama, C. Y. & Kishendrian, H. D., 2022. Implementasi Code Coverage pada Chatbot Telegram Sebagai Media Alternatif Sistem Informasi. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(2), pp. 112-117.
- Arridho, M., Sari, N., Ilham, R. W. & Amini, W., 2022. Perkembangan Teknologi Dibidang Pendidikan. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 2(5), pp. 468-475.
- Bahri, S., 2020. Rancang Bangun Sistem Informasi Berbasis Web Pada Teaching Factory Bakery SMK Putra Anda Binjai. *Jurnal Informatika: Fakultas Sains dan Teknologi*, VIII(3), pp. 95-100.
- Dahiya, S. et al., 2012. An eLearning System for Agricultural Education. *Indian Research Journal of Extension Education*, 12(3), pp. 132-135.
- Fitriastuti, F., Putri, A. E., Sunardi, A. K. & Hidayat, R. A., 2024. Analisis Website SIAKAD Universitas Janabdra Menggunakan Metode UAT. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, V(1), pp. 276-285.
- Ivander, F., Salim, B. S., Sihombing, D. O. & Hita, I. A. D., 2025. Gamifikasi dalam Learning Management System (LMS): Apakah berpengaruh terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa?. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(1), pp. 1433-1439.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 50 Tahun 2020 tentang Praktik Kerja*

- Lapangan Bagi Peserta Didik*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Martin, R. S. & Dewanto, Y., 2023. Prototipe Kunci Pintu Otomatis Menggunakan Sensor Kamera Berbasis Raspberry. *Jurnal Teknologi Industri*, 12(1), pp. 21-29.
- Maulana, A., Rusdianto, D. S. & Fanani, L., 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamification Bagi Siswa SMK Keminatan RPL (Studi Kasus : SMKN 5 Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, IV(10), pp. 3703-3711.
- Pahlevi, R. & Mulyati, S., 2025. Analisis Pengaruh Elemen Gamifikasi pada Aplikasi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 6(1), pp. 174-186.
- Palinggi, O. et al., 2024. Entity-Relationship Diagram Technique in Database. *Collabits Journal*, I(2), pp. 102-104.
- Praptomo, S., Rianingsih, H. H., Suryanto & Dewi, A. K., 2022. Peran Gamifikasi Dalam Meningkatkan Pengalaman Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Ilmiah Sain dan Teknologi*, I(1), pp. 212-220.
- Pressman, R. S., 2010. *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. 7th ed. New York: McGraw-Hill.
- Putra, M. G. L. & Octantia, H., 2021. Analisis dan Perancangan Aplikasi E-learning Berbasis Gamification (Studi Kasus Program Studi Sistem Informasi Institut Teknologi Kalimantan). *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, VIII(3), pp. 571-578.
- Santi, I. H., 2020. *Analisa Perancangan Sistem*. 1 ed. Pekalongan: PT.Nasya Expanding Management.
- Sapitri, P., Kasim, S. & Jaya, H., 2023. Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada SMK Negeri 3 Bone. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, I(1), pp. 1-12.
- Sari, D. N. & Alfian, A. R., 2023. Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Memperkuat Literasi Digital: Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, I(1), pp. 43-52.

- Setiyani, L., 2021. *Desain Sistem: Use Case Diagram*. Karawang, LPPM STMIK Rosma.
- Siregar, Z., Erwina, P. & Munandar, M. H., 2021. Sistem Informasi Penyewaan Perumahan Mutiara Simpang Mangga Berbasis Web. *Journal of Student Development Information System*, I(1), pp. 1-6.
- Sommerville, I., 2016. *Software Engineering*. 10th ed. Harlow: Person Education Limited.
- Suharni, Susilowati, E. & Pakusadewa, F., 2023. Perancangan Website Rumah Makan Ninik Sebagai Media Promosi Menggunakan Unified Modelling Language. *Jurnal Rekayasa Informasi*, XII(1), pp. 1-12.
- Tamarawati, S., Hamtoko, B. D. & Adnyani, L. P. W., 2020. Aplikasi Sistem Informasi Pengolahan Data Administasi Pada Klinik Mitra Sehat Jakarta Selatan Berbasis Website. *Jurnal Fasilkom*, X(3), pp. 261-266.
- Tonggiroh, M., Pardosi, V. B. A., Basiroh & Nugroho, F., 2024. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Solok: PT Mafy Media Literasi Indonesia.
- Tresnawati, D., Rahayu, S. & Garnisa, S. B., 2023. Penerapan Sistem Gamifikasi pada Learning Management System. *Jurnal Algoritma*, 20(2), pp. 252-263.
- Uminingsih, Ichsanudin, M. N., Yusuf, M. & Suraya, 2022. Pengujian Fungsional Perangkat Lunak Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Metode Black Box Testing Bagi Pemula. *Jurnal Ilmiah Teknik dan Ilmu Komputer*, I(2), pp. 1-8.
- Zalukhu, A., Purba, S. & Darma, D., 2023. Perangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran Flowchart. *Jurnal Teknologi Informasi dan Industri*, IV(1), pp. 61-70.