

DAFTAR PUSTAKA

- [1] O. N. Utami, K. E. Setiawati, E. S. Dina, M. Hafida, And U. H. Salsabila, “Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *J. Pendidik. Islam*, Vol. 9, No. 1, Pp. 46–54, 2023, doi: 10.37286/ojs.v9i1.218.
- [2] Nahira And D. Armita, “Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19,” *Qiyam, J. Al*, Vol. 3, No. 1, Pp. 68–74, 2020, Doi: <https://doi.org/10.33648/alqiyam.v3i1.200>.
- [3] H. S. Wulan And L. B. Hasiholan, “Upaya Penerapan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Setelah Pandemi Covid-19 Di Kelurahan Gemah Kecamatan Pedurungan Kota Semarang,” *Maj. Ilm. Inspiratif*, Vol. 9, No. 16, Pp. 61–81, 2023, [Online]. Available: <http://jurnal.unpand.ac.id/index.php/inspi/article/view/1970/1900>
- [4] R. Julianti, M. Nasirun, And Wembrayarli, “Pelaksanaan Phbs Di Lingkungan Sekolah,” *Ilm. Potensia*, Vol. 3, No. 2, Pp. 11–17, 2018, Doi: <https://doi.org/10.33369/jip.3.2.76-82>.
- [5] T. Nasiatin And I. N. Hadi, “Determinan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri,” *Faletahan Heal. J.*, Vol. 6, No. 3, Pp. 118–124, 2019, Doi: 10.33746/fhj.v6i3.111.
- [6] S. J. Kemenkes Ri, *Profil Kesehatan Indonesia 2014*. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2018. [Online]. Available: Website: <http://www.kemkes.go.id>
- [7] S. J. Kemenkes Ri, *Profil Kesehatan Indonesia 2021*. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia Jalan, 2021. [Online]. Available: <http://www.kemkes/go.id>
- [8] M. M. Tersegno And L. Berlin, “Penerapan Konsep Gamifikasi Pada E-Learning Untuk Pembelajaran Animasi 3 Dimensi,” *Am. J. Roentgenol.*, Vol. 181, No. 6, Pp. 1716–1717, 2003, Doi: 10.2214/ajr.181.6.1811716b.
- [9] H. Jusuf, “Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran,” *J. Ticom*, Vol. 5, No. 1, Pp. 1–6, 2016, [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/92772-id-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- [10] K. M. Kapp And J. Cone, “What Every Chief Learning Officer Needs To Know About Games And Gamification For Learning,” 2012. <http://karlkapp.com/articles/>
- [11] P. Paradise, M. Wibowo, And M. Wibowo, “Pengembangan Learning Management System (Lms) Dengan Menerapkan Video Based Learning Dan Gamification Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Mahasiswa,”

- J. Media Inform. Budidarma*, Vol. 5, No. 3, P. 929, 2021, Doi: 10.30865/mib.v5i3.3087.
- [12] Purwono, E. Setyawati, K. Nisa, And A. Wulandari, “Strategi Gamifikasi Sebagai Peningkatan Motivasi Kuliah Pemrograman Website Pada Masa Pandemi Covid19,” *Jointecs (Journal Inf. Technol. Comput. Sci.*, Vol. 6, No. 3, Pp. 129–136, 2021, Doi: 10.31328/jointecs.v6i3.2459.
- [13] S. Supiyandi, C. Rizal, B. Fachri, R. F. Wijaya, And E. Hariyanto, “Perancangan Sistem Informasi Desa Menggunakan Model Prototyping,” *Komik (Konferensi Nas. Teknol. Inf. Dan Komputer)*, Vol. 6, No. 1, Pp. 838–842, 2023, Doi: 10.30865/komik.v6i1.5811.
- [14] C. Montolalu And Y. Langi, “Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer Dan Teknologi Informasi Bagi Guru-Guru Dengan Uji-T Berpasangan (Paired Sample T-Test),” *D’cartesian*, Vol. 7, No. 1, P. 44, 2018, Doi: 10.35799/dc.7.1.2018.20113.
- [15] A. Manusakerti And M. Wibowo, “Rancangan Dan Evaluasi Usability Pada Aplikasi Website Media Pembelajaran Cyberbullying Menggunakan Metode Gamifikasi,” *J. Media Inform. Budidarma*, Vol. 6, No. 4, P. 2140, 2022, Doi: 10.30865/mib.v6i4.4627.
- [16] F. G. Sembodo, G. F. Fitriana, And N. A. Prasetyo, “Evaluasi Usability Website Shopee Menggunakan System Usability Scale (Sus),” *J. Appl. Informatics Comput.*, Vol. 5, No. 2, Pp. 146–150, 2021, Doi: 10.30871/jaic.v5i2.3293.
- [17] H. Kurniawan, W. Apriliah, I. Kurnia, And D. Firmansyah, “Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada Smk Bina Karya Karawang,” *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. Dan Komun.*, Vol. 14, No. 4, Pp. 13–23, 2021, Doi: 10.35969/interkom.v14i4.78.
- [18] Y. Findawati, *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*. 2018. Doi: 10.21070/2018/978-602-5914-09-6.
- [19] M. P. Drs. Haris Budiman, “Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran,” *J. Pendidik. Islam*, Vol. 7, No. November, Pp. 5–24, 2016.
- [20] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, And A. Sevtiana, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma,” *J. Digit*, Vol. 10, No. 2, P. 208, 2020, Doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [21] T. Pricillia And Zulfachmi, “Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, Rad),” *J. Bangkit Indones.*, Vol. 10, No. 1, Pp. 6–12, 2021, Doi: 10.52771/bangkitindonesia.v10i1.153.
- [22] D. Purnomo, “Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi,” *J I M P - J. Inform. Merdeka Pasuruan*, Vol. 2, No. 2, Pp. 54–61, 2017, Doi: 10.37438/jimp.v2i2.67.

- [23] O. P. M And J. B. P, “Software Prototyping: A Strategy To Use When User Lacks Data Processing Experience Arpn J,” *Syst. Softw*, Vol. 2, No. 6. Pp. 219–24.
- [24] . N., A. Ibrahim, And A. Ambarita, “Sistem Informasi Pengaduan Pelanggan Air Berbasis Website Pada Pdam Kota Ternate,” *Ijis - Indones. J. Inf. Syst.*, Vol. 3, No. 1, P. 10, 2018, Doi: 10.36549/Ijis.V3i1.37.
- [25] Y. C. Legono, M. A. Sanjaya, A. Pranayama, And ..., “Perancangan Website Animasi Untuk Pembelajaran Matematika Anak Kelas Enam Sekolah Dasar,” *J. Dkv ...*, 2021, [Online]. Available: <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/11147>
- [26] R. Nurlistiani And N. Purwati, “Interpretasi Pengujian Usabilitas E-Learning Di Masa Pandemi Covid-19 Menggunakan System Usability Scale,” *Pros. Semin. Nas. Darmajaya*, Vol. 1, No. 0, Pp. 164–171, 2021, [Online]. Available: <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/psnd/article/view/2949/1268>
- [27] S. Samudra, “Perancangan Dan Evaluasi Usability Pada Aplikasi Website Media Pendidikan Seksual Dengan Penerapan Gamification Dan Video Based Learning,” *Repos. It Telkom Purwokerto*, 2022.
- [28] S. Steinmetz, “Non-Probability Sampling,” No. October 2018, 2016.
- [29] A. R. A. Nalendra, *Stastitika Seri Dasar Dengan Spss*. 2021.
- [30] B. Darma, *Statistika Penelitian Menggunakan Spss*. Jakarta: Guepedia, 2021.
- [31] M. I. Maulana And E. Junianto, “Penerapan Model Addie Dalam Pembuatan Permainan Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Android,” *J. Responsif Ris. Sains Dan Inform.*, Vol. 4, No. 1, Pp. 12–22, 2022, Doi: 10.51977/jti.v4i1.680.
- [32] J. J. Robinson, “Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak),” *Commun. Acm*, Vol. 25, No. 1, Pp. 27–47, 1982, Doi: 10.1145/358315.358387.
- [33] Sudjana, *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito, 1996.
- [34] D. Hernikawati, “Analisis Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Jumlah Kunjungan Pada Situs E-Commerce Di Indonesia Menggunakan Uji T Berpasangan,” *J. Stud. Komun. Dan Media*, Vol. 25, No. 2, P. 191, 2021, Doi: 10.31445/jskm.2021.4389.