

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Rahman, S. A. Munandar, A. Fitriani, Y. Karlina, dan Yumriani, "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa Kaji. Pendidik. Islam*, vol. 2, no. 1, hal. 1–8, 2022.
- [2] R. Syaadah, M. H. A. A. Ary, N. Silitonga, dan S. F. Rangkyu, "Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal Dan Pendidikan Informal," *Pema (Jurnal Pendidik. Dan Pengabd. Kpd. Masyarakat)*, vol. 2, no. 2, hal. 125–131, 2023, doi: 10.56832/pema.v2i2.298.
- [3] H. Nurhuda, S. Tinggi, dan A. Islam, "Faktor Dan Solusi Yang Ditawarkan National Education Problems ; Factors and Solutions," hal. 127–137.
- [4] L. Wahyudi, "Mengukur Kualitas Pendidikan di Indonesia," *Ma'arif J. Educ. Madrasah Innov. Aswaja Stud.*, vol. 1, no. 1, hal. 18–22, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <https://jurnal.maarifnumalang.id/> (diunduh 10 Februari 2022)
- [5] N. Harefa, "Learning Management System Aplikasi E-Learning untuk Pembelajaran Online dan Blended," vol. 4, no. 1, hal. 88–100, 2020.
- [6] I. Rumat dan F. Marisa, "Model E-Learning Berbasis Gamifikasi (Studi Kasus Di Prodi Teknik Informatika Univ Widyagama) Informasi Artikel Abstrak," vol. 2, no. 1, hal. 29–38, 2023.
- [7] K. Septyanto, M. A. Hamid, dan D. Aribowo, "Pengembangan E-Learning Berbasis Website menggunakan Metode Waterfall," *Elinvo (Electronics, Informatics, Vocat. Educ.)*, vol. 5, no. 1, hal. 89–101, 2020, doi: 10.21831/elinvo.v5i1.31054.
- [8] R. SUSANTI, "Efektifitas Gamifikasi Sliding Puzzle Pada Pembelajaran E-Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa," *SPEKTRA J. Kaji. Pendidik. Sains*, vol. 7, no. 1, hal. 57, 2021, doi: 10.32699/spektra.v7i1.178.
- [9] A. Isma, D. Fadhilatunisa, A. Shelma, P. Azzahra, A. Faris, dan A. Faruq, "PENGARUH MEDIA E-LEARNING BERBASIS GAMIFICATION TERHADAP MINAT BELAJAR MAHASISWA," vol. 6, no. 2, hal. 9–15, 2023.
- [10] A. K. Rahmatika, F. Pradana, dan F. A. Bachtiar, "Pengembangan Sistem Pembelajaran HTML dan CSS dengan Konsep Gamification berbasis Web," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 8 Agustus, hal. 2655–2663, 2020.
- [11] S. Sudaryono, N. P. Lestari, dan K. Gunawan, "Perancangan Virtual Assistant Entrepreneurship Menggunakan Metode Scrum," *J. Innov. Futur.*

- Technol.*, vol. 2, no. 2, hal. 66–77, 2020, doi: 10.47080/iftech.v2i2.1021.
- [12] A. Anas dan N. P. Munir, “Penerapan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Universitas Cokroaminoto Palopo,” *Pedagog. J. Pendidik. Mat.*, vol. 4, no. 2, hal. 49–57, 2019, doi: 10.30605/pedagogy.v4i2.1442.
- [13] Tumini dan M. Fitria, “Penerapan Metode Scrum Pada E-Learning Stmik Cikarang Menggunakan Php Dan Mysql,” *J. Inform. Simantik*, vol. 6, no. 1, hal. 12–16, 2021.
- [14] M. F. Mulya, “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi E-Learning Menggunakan Metode Scrum Berbasis Framework Laravel Dan Bootstrap,” Vol. 7, No. 2, Hal. 225–232, 2023, Doi: 10.52362/Jisamar.V7i2.1052.
- [15] N. Hasanah dan I. D. Kurniawati, “Rancang Bangun E-learning SDN Tiron 2 Kabupaten Madiun,” *Pros. Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 4, no. 1, hal. 663–673, 2021.
- [16] M. S. Khairy, D. W. Wibowo, dan M. D. Syahrizal, “Rancang Bangun Aplikasi E-Learning di LBB Primagama Malang dengan Implementasi Konsep Gamifikasi,” *Matics*, vol. 13, no. 2, hal. 47–50, 2021, doi: 10.18860/mat.v13i2.12131.
- [17] H. Milla, E. Yusuf, Suharmi, Zufiyardi, R. Efendi, dan A. Annisa, “Analysis of the Implementation of Online Learning During Covid-19 International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding Analysis of the Implementation of Online Learning During Covid-19,” *Int. J. Multicult. multireligious Underst.*, vol. 8, no. 4, hal. 538–544, 2021.
- [18] A. Hidayat dan M. Irvanda, “Optimalisasi Penyusunan dan Pembuatan Laporan,” *Hospitality*, vol. 11, no. 1, hal. 281–290, 2022.
- [19] I. M. Ginting, T. A. Bangun, D. V Munthe, dan S. Sihombing, “Pengaruh Disiplin Dan Komunikasi Terhadap Kinerja Karyawan Di PT PLN (UNIT INDUK PEMBANGUNAN SUMATERA BAGIAN UTARA),” *J. Manaj.*, vol. 5, hal. 35–44, 2019.
- [20] M. D. Firmansyah, “Desain Gamifikasi untuk Meningkatkan Aktivitas Mahasiswa Pada E-Learning Universitas Jember Menggunakan MDA Framework,” hal. 65, 2020.
- [21] A. Aurora Dan H. Effendi, “Jtev (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional) Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Di Universitas Negeri Padang,” *Univ. Negeri Padang. Jtev*, vol. 5, no. 2, hal. 11–16, 2020, [Daring]. Tersedia pada: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jtev/index>
- [22] Y. S. Novitasari, Q. J. Adrian, dan W. Kurnia, “Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan

- Belajar De Potlood),” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 3, hal. 136–147, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSSI>
- [23] S. Rahman, W. Munawar, dan E. T. Berman, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Proses Pembelajaran Produktif Di Smk,” *J. Mech. Eng. Educ.*, vol. 1, no. 1, hal. 137, 2016, doi: 10.17509/jmee.v1i1.3746.
- [24] N. A. Ramdhan dan D. A. Nufriana, “Rancang Bangun Dan Implementasi Sistem Informasi Skripsi Oline Berbasis WEB,” *J. Ilm. Intech Inf. Technol. J. UMUS*, vol. 1, no. 02, hal. 1–12, 2019, doi: 10.46772/intech.v1i02.75.
- [25] Y. K. Samsul Arifin, “APLIKASI PLUGIN TRANSFER DOMAIN DI PT BEON INTERMEDIA Samsul,” *BMC Public Health*, vol. 5, no. 1, hal. 1–8, 2017, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/siklus/article/view/298%0Ahttp://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jana.2015.10.005%0Ahttp://www.biomedcentral.com/1471-2458/12/58%0Ahttp://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&P>
- [26] S. Mufti Prasetyo, R. Baehaki, dan M. Nur AnandaP, “BULLET : Jurnal Multidisiplin Ilmu Pengembangan Back-End Sistem Informasi Pendataan Sekolah Di Pendar Foundation,” *BULLET J. Multidisiplin Ilmu*, vol. Volume 01, no. 6, hal. 1010–1014, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/bullet>
- [27] R. Pangestika dan R. T. Dirgahayu, “Pengembangan Back-end Sistem Informasi Pendataan Sekolah Desa Komunitas Pendar Foundation,” *Automata*, vol. 1, no. 2, hal. 184–189, 2020.
- [28] Y. Herman, “Perancangan Replikasi Basis Data Mysql Dengan Mekanisme Pengamanan Menggunakan Ssl Encryption,” *J. Inform.*, vol. 8, no. 1, hal. 826–836, 2014, [Daring]. Tersedia pada: <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/329088>
- [29] K. Sidharta dan T. Wibowo, “Studi Efisiensi Sumber Daya Terhadap Efektivitas Penggunaan Database : Studi Kasus SQL Server Dan MySQL,” *Conf. Business, Soc. Sci. Innov. Technol.*, vol. 1, no. 1, hal. 508–515, 2020, [Daring]. Tersedia pada: <http://journal.uib.ac.id/index.php/cbssit>
- [30] R. Nixon, *Learning PHP, MySQL & JavaScript : with jQuery, CSS & HTML5*. 2018.
- [31] Hanuddin, H. Asgar, dan B. Hartono, “Rancang Bangun REST API Aplikasi Weshare Sebagai Upaya Mempermudah Pelayanan Donasi Kemanusiaan,” *JINTEKS (Jurnal Inform. Teknol. dan Sains)*, vol. 4, no. 1, hal. 8–14, 2022, doi: 10.3139/9783446473157.024.
- [32] R. Rismanto, P. P. Arhandi, dan A. Prasetyo, “Rancang Bangun Aplikasi

- Ujian Online Real Time Dengan,” *Teknod. Inf.*, vol. 7, no. 2, hal. 149–156, 2016.
- [33] Iskandi, “Hubungan Pendidikan Dengan Masyarakat Dalam Prespektif Sosiologi,” *Tawshiyah*, vol. 15, no. 1, hal. 5–6, 2020.
- [34] R. Simanjorang dan D. Naibaho, “FUNGSI SEKOLAH,” *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, vol. 2, hal. 12706, 2023, doi: 10.1088/1751-8113/44/8/085201.
- [35] M. R. Pahlevi dan I. R. I. Astutik, “Web-Based Gamification Loaded E-Learning Information System For Junior High Schools,” *Procedia Eng. Life Sci.*, vol. 1, no. 2, 2021, doi: 10.21070/pels.v1i2.1038.
- [36] A. Prambayun, M. Suyanto, dan A. Sunyoto, “Model gamifikasi untuk sistem manajemen pembelajaran,” hal. 6–7, 2016.
- [37] Hendri dan Feliks, “Penerapan Konsep E-Learning Dengan Metode Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Perguruan Tinggi,” *J. Process.*, vol. 16, no. 1, hal. 1–8, 2021, doi: 10.33998/processor.2021.16.1.882.
- [38] K. Schwaber dan J. Sutherland, “Panduan Definitif untuk Scrum: Aturan Permainan,” *Scrum.Org*, no. November, hal. 1–17, 2020.
- [39] M Teguh Prihandoyo, “Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web,” *J. Inform. J. Pengemb. IT*, vol. 3, no. 1, hal. 126–129, 2018.
- [40] K. 'Afiifah, Z. F. Azzahra, dan A. D. Anggoro, “Analisis Teknik Entity-Relationship Diagram dalam Perancangan Database Sebuah Literature Review,” *Intech*, vol. 3, no. 2, hal. 18–22, 2022, doi: 10.54895/intech.v3i2.1682.
- [41] W. N. Cholifah, Y. Yulianingsih, dan S. M. Sagita, “Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android dengan Teknologi Phonegap,” *STRING (Satuan Tulisan Ris. dan Inov. Teknod.)*, vol. 3, no. 2, hal. 206, 2018, doi: 10.30998/string.v3i2.3048.
- [42] N. M. D. Febriyanti, A. A. K. O. Sudana, dan I. N. Piarsa, “Implementasi Black Box Testing pada Sistem Informasi Manajemen Dosen,” *J. Ilm. Teknod. dan Komput.*, vol. 2, no. 3, hal. 1–10, 2021.
- [43] Jasmalinda, “Pengaruh Citra Merek Dan Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Motor Yamaha Di Kabupaten Padang Pariaman,” *J. Inov. Penelit.*, vol. 1, no. 10, hal. 2199–2205, 2021.
- [44] D. Firmansyah dan Dede, “Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review,” *J. Ilm. Pendidik. Holistik*, vol. 1,

no. 2, hal. 85–114, 2022, doi: 10.55927/jiph.v1i2.937.

- [45] I. Lenaini, “Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling,” *J. Kajian, Penelit. Pengemb. Pendidik. Sej.*, vol. 6, no. 1, hal. 33–39, 2021, [Daring]. Tersedia pada: p-ISSN 2549-7332 %7C e-ISSN 2614-1167%0D