

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Sintaro, “Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah Di Indonesia,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 1, pp. 51–57, 2020, doi: 10.33365/jatika.v1i1.153.
- [2] Kartodirdjo and Sartono, *Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka, 1993.
- [3] Y. Setianto, “Pendidikan Karakter Melalui Keteladanan Pahlawan Nasional,” *Publ. Pendidik.*, vol. 9, no. 2, p. 177, 2019, doi: 10.26858/publikan.v9i2.9267.
- [4] T. P. Wibowo, “Perancangan Permainan Kartu Edukatif untuk Memperkenalkan Sejarah dan Pahlawan Kemerdekaan Abstrak Pendahuluan,” *J. DKV Adiwarna*, vol. 1, no. 4, 2014, [Online]. Available: <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/1907>
- [5] A. Susilo and A. C. Nugroho, “Rancang Bangun Sistem Informasi Pengenalan Pahlawan Nasional Untuk Anak Sd Berbasis Android,” *Teknol. Terkini*, vol. 1, no. 2, p. 2021, 2021.
- [6] S. Spj, “Alasan Banyumas Dijuluki Kota Satria,” 2020. <https://rri.co.id/purwokerto/info-masyarakat/855708/alasan-banyumas-dijuluki-kota-satria>
- [7] S. Kemp, “DIGITAL 2021: INDONESIA,” *Datareportal*, 2021. <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia?rq=indonesia 2021>
- [8] J. Hendrawan and I. D. Perwitasari, “Aplikasi Pengenalan Pahlawan Nasional Dan Pahlawan Revolusi Berbasis Android,” *J. Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 1, p. 34, 2019, doi: 10.36294/jurti.v3i1.685.
- [9] H.M.Nafsar Palallo, “Arung Palakka Antara Pahlawan dan Pengkhianat : Perspektif Pengajaran Sejarah Lokal di Sulawesi Selatan,” *Attoriolog J. Pemikir. Kesejarahan dan Pendidik. Sej.*, vol. 18, no. 1, pp. 36–42, 2020.

- [10] B. P. Firensha, P. W. Atmaja, and B. Nugroho, “Rancangan Aplikasi Admin Untuk Admin Stock Berbasis Web Dengan Metode Gamifikasi,” *J. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 77–92, 2021.
- [11] Paradise 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, pp. 929–936, 2021, doi: 10.30865/mib.v5i3.3087.
- [12] W. Pujianti and Z. Sitti, “Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Campak Rubella pada Anak Menggunakan Metode Certainty Factor Berbasis Website,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 1, 2020, doi: 10.25126/jtiik.202182710.
- [13] A. Kasih and V. I. Delianti, “Analisis Usability Nagari Mobile Banking Menggunakan Metode Usability Testing dengan Use Questionnaire,” *Voteteknika (Vocational Tek. Elektron. dan Inform.)*, vol. 8, no. 1, p. 124, 2020, doi: 10.24036/voteteknika.v8i1.107966.
- [14] U. Rahardja, Q. Aini, H. D. Ariessanti, and A. Khoirunisa, “Pengaruh Gamifikasi pada iDu (iLearning Education) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa,” *NJCA (Nusantara J. Comput. Its Appl.)*, vol. 3, no. 2, pp. 120–124, 2018, doi: 10.36564/njca.v3i2.85.
- [15] D. P. Rakhmadani, A. Jala, T. Segara, and F. D. Adhinata, “Rancang Bangun Permainan Edukasi Anak Berbasis Android Dengan Penerapan Metode STM / LTM,” *J. ICTEE*, vol. 2, no. 1, pp. 17–25, 2021.
- [16] M. Rifai and M. Akbar, “Implementasi Metode User Centered Design (Ucd) Pada Pembangunan Sistem Penyediaan Obat Berbasis Android,” *J. Pengemb. Sist. Inf. dan Inform.*, vol. 1, no. 4, pp. 197–208, 2021, doi: 10.47747/jpsii.v1i4.552.
- [17] A. Sasongko, W. E. Jayanti, and D. Risdiansyah, “Use Questionnaire untuk Mengukur Daya Guna Sistem Informasi E-Tadkzirah,” *J. Khatulistiwa*

Inform., vol. VIII, no. 2, pp. 80–87, 2020.

- [18] S. D. Putra and Jupriyanto, “Aplikasi Pengenalan Presiden Dan Pahlawan Republik Indonesia Berbasis Android,” *J. Infomation Syst. Applied, Manag. Adn Res.*, vol. vol2, no. no1, pp. 63–72, 2018, [Online]. Available: <http://journal.stmikjayakarta.ac.id>
- [19] B. Y. Azri and I. M. Agung, “PAHLAWAN: Siapa mereka? Pendekatan psikologi indigenous,” *J. Psikol. Sos.*, vol. 15, no. 2, pp. 95–104, 2017, doi: 10.7454/jps.2017.9.
- [20] “Pahlawan Nasional.” <https://direktorat2krs.kemensos.go.id/> (accessed Jun. 07, 2022).
- [21] F. Ramadhan, *Sejarah Pahlawan Nasional*. Yogyakarta: Yogyakarta: Damar Media.
- [22] J. Landsell, “Towards a Gamification Framework: Limitations and opportunities when gamifying business processes,” 2016.
- [23] M. Fathian, H. Sharifi, E. Nasirzadeh, R. Dyer, and O. Elsayed, “Towards a comprehensive methodology for applying enterprise gamification,” *Decis. Sci. Lett.*, vol. 10, no. 3, pp. 277–290, 2021, doi: 10.5267/j.dsl.2021.3.002.
- [24] J. Koivisto and J. Hamari, “The rise of motivational information systems: A review of gamification research,” *Int. J. Inf. Manage.*, vol. 45, no. July 2018, pp. 191–210, 2019, doi: 10.1016/j.ijinfomgt.2018.10.013.
- [25] C. Kartiko, A. C. Wardhana, and D. P. Rakhmadani, “Pengembangan Mobile Learning Management System Dengan User Centered Design (UCD) Menggunakan Flutter Framework,” *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 6, no. April, pp. 960–968, 2022, doi: 10.30865/mib.v6i2.3524.
- [26] I. Nuria, “Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Visual Pada Materi Upaya Meningkatkan Kualitas Kerja Mata Pelajaran Ekonomi Semester 1 Kelas XI MA Negeri Nageko Tahun Pelajaran 2018/2019,” *J.*

- Ilm. Mandala Educ.*, vol. 5, no. 1, pp. 154–166, 2019.
- [27] N. Aziz, G. Pribadi, and M. S. Nurcahya, “Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android,” *J. IKRA-ITH Inform.*, vol. 4, no. 3, pp. 1–5, 2020.
- [28] A. Lestari, A. Suryadi, and A. Ismail, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Model Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik,” *J. Petik*, vol. 6, no. 1, pp. 18–26, 2020, doi: 10.31980/jpetik.v6i1.729.
- [29] G. Zlotnik and A. Vansintjan, “Memory: An Extended Definition,” *Front. Psychol.*, vol. 10, no. November, pp. 1–5, 2019, doi: 10.3389/fpsyg.2019.02523.
- [30] R. Raymond, R. Suhatman, and M. Dewi, “Pembangunan Game Memory Training terhadap Peningkatan Short Term Memory (STM) pada Anak SMP Menggunakan Speech Recognition (Studi Kasus: SMP Dharma Loka Pekanbaru),” *J. Nas. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 4, no. 2, pp. 61–72, 2018, doi: 10.25077/teknosi.v4i2.2018.61-72.
- [31] 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.
- [32] F. Nur Hasanah and S. Untari, *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*. 2018. doi: 10.21070/2018/978-602-5914-09-6.
- [33] . 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, 2018, doi: 10.36549/ijis.v3i1.37.
- [34] A. Zahir, “Pengembangan Media Pembelajaran Live Streaming Pengetahuan Komputer Berbasis Website,” *J. Ilm. d’COMPUTARE*, vol. 9, no. 2, pp. 1–7, 2019.

- [35] H. Joo, "A study on understanding of UI and UX, and understanding of design according to user interface change," *Int. J. Appl. Eng. Res.*, vol. 12, no. 20, pp. 9931–9935, 2017.
- [36] 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.
- [37] Martono, "Perancangan Prototype Aplikasi Pengelolaan Inventaris Barang," *J. Ilm. Media Sisfo*, vol. 12, no. 02, p. 38, 2018, [Online]. Available: <http://ejournal.stikom-db.ac.id/index.php/mediasisfo/article/view/407>
- [38] 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.
- [39] A. Sidik, "Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile," *Technol. J. Ilm.*, vol. 9, no. 2, p. 83, 2018, doi: 10.31602/tji.v9i2.1371.
- [40] D. Novita and L. Amelia, "Analisis Usability Aplikasi Pengisian Krs Online Stmik Xyz Palembang Menggunakan Use Questionnaire," *J. Inf. dan Komput.*, vol. 7, no. 1, pp. 17–28, 2019, doi: 10.35959/jik.v7i1.119.
- [41] K. R. Hadi, H. M. Az-zahra, and L. Fanani, "Analisis Dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile KAI Access Dengan Metode Usability Testing Dan Use Questionnaire," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 9, p. 2743, 2018, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [42] G. I. Marthasari and N. Hayatin, "Analisis Usability Terhadap Sistem Lective Gegulang Berbasis USE Questionnaire," *J. Semin. Nas. Teknol. dan Rekayasa*, pp. 1–8, 2017, [Online]. Available: <http://research-report.umm.ac.id/index.php/sentra/article/view/1458>
- [43] Y. S. M. Putra and R. Tanamal, "Analisis Usability Menggunakan Metode

- USE Questionnaire Pada Website Ciputra Enterprise System,” *Teknika*, vol. 9, no. 1, pp. 58–65, 2020, doi: 10.34148/teknika.v9i1.267.
- [44] A. Iqbal, G. Prakasa, and F. Ardiansyah, “Perancangan Experience Aplikasi Marketplace Paket Wisata Indonesia untuk Wisatawan Lokal,” *J. Ilmu Komput. Agri-Informatika*, vol. 5, no. 1, pp. 51–60, 2016.
- [45] Maria Tri Handayani, “Apa Itu Wireframe? Inilah 3 Elemen Dan Bedanya Dengan Mockup Dan Prototype!,” 2021. <https://www.ekrut.com/media/wireframe-adalah> (accessed Nov. 22, 2021).
- [46] L. Cohen, L. Manion, and K. Morrison, *Research Methods in Education*, Sixth Edit. London and New York: Routledge, 2007. doi: 10.4324/9781315456539-19.
- [47] S. Lemeshow, D. W. Hosmer Jr, J. Klar, and S. K. Lwanga, *Besar Sampel Dalam Penelitian Kesehatan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1997.
- [48] I. Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26*, Cetakan X. Semarang: Universitas Diponegoro, 2021.
- [49] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- [50] J. Hair, W. Black, B. Babin, and R. Anderson, *Multivariate Data Analysis*, Seventh Ed. 2010.