

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, F. N., Areni, S., & Yudhiono, S. B. (2025). Pemanfaatan Teknologi dan Media Pembelajaran Kreatif untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 419-431.
- Azis, Nur. (2022). *Analisis perancangan sistem informasi*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Fatoni, Abdurrahman. (2011). *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Haviluddin, H. (2016). Memahami penggunaan uml (unified modelling language). *Informatika Mulawarman: Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 6(1), 1-15.
- Huda, M. M., Tricahyo, V. A., Yusron, R. D. R., & Septarina, A. A. (2024). Analisis Tingkat Literasi Digital Siswa Berbasis Web Game Edukasi Sebagai Bagian Kesiapan Pembelajaran Digital. *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi Komputer*, 2(2), 85-97.
- Jogiyanto, Hartono, 2005. *Analisis & Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Andi Yogyakarta.
- Kasman, H. (2017). Perancangan Sistem Informasi Nilai Siswa Berbasis Web Pada Sman Tunas Bangsa Pulau Burung. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Bisnis*, 8(2), 2001-2014.
- Magfirah, I., Nurhidayah, I., & Wahid, U. (2022). Hubungan pendidikan anak usia dini dengan perkembangan kognitif anak usia prasekolah di tk abdi setia bakti kabupaten bulukumba. *Jurnal Rumpun Ilmu Kesehatan*, 2(1), 1-6.
- Marsiti, C. I. R., Santyasa, I. W., Sudatha, I. G. W., & Sudarma, I. K. (2023). Pengembangan multimedia pembelajaran pada elemen pengolahan makanan dan minuman sub elemen hidangan soup. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 20(1), 35-45.
- Masdudi, M. (2016). Karakteristik perkembangan pendidikan anak usia dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2).
- Maulana, A., Yunitasari, N., Hikmah, R. N., Rusmana, R., & Khomaeny, E. F. F. (2018). Bermain Ludo Untuk Meningkatkan Sosial Anak Usia Dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 2(2a), 36-45.

- Pebriyanti, I., Divayana, D. G. H., & Kesiman, M. W. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran informatika kelas VII di SMP Negeri 1 Seririt. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 10(1), 50-58.
- Purwanto, D. (2021). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Berbasis web pada Bimbingan Belajar Creative Solution. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(2), 180-187.
- Rahman, N. H., Mayasari, A., Arifudin, O., & Ningsih, I. W. (2021). Pengaruh media flashcard dalam meningkatkan daya ingat siswa pada materi mufrodat Bahasa arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99-106.
- Rejeki, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Dengan Menggunakan Model Pembelajaran PAKEM (Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan). In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 3, No. 3, pp. 2232-2237).
- Sidik, F., & Rahmawati, M. (2018). Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru Berbasis Web Pada SMK Bina Putra Jakarta. *Paradigma*, 20(1), 119-128.
- Simatupang, J., & Sianturi, S. (2019). Perancangan sistem informasi pemesanan tiket bus pada po. Handoyo berbasis online. *Jurnal Intra-Tech*, 3(2), 11-25.
- Suleman, D., Hanafi, Y. R., & Rahmat, A. (2021). Meningkatkan kemampuan siswa membaca permulaan melalui metode Scramble di kelas II SDN 3 Tibawa Kabupaten Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 713-726.
- Ubabuddin, U. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal Edukatif*, 5(1), 18-27.
- Woolfolk. (2020). *Pengertian Pembelajaran*. <https://www.zonareferensi.com/pengertianpembelajaran/Jakarta>. Diakses tanggal 23 Desember 2023.