

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah, Hartono, N., & Muin, A. A. (2024). Penggunaan User Acceptance Testing (UAT) Pada Pengujian Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Dan Inventaris Barang. *Switch: Jurnal Sains Dan Teknologi Informasi*, 3(1).
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Bayu, S., & Usiono. (2023). EDUKASI PENTINGNYA P3K (PERTOLONGAN PERTAMA PADA KECELAKAAN) KEPADA MASYARAKAT : SYSTEMATIC LITERATUR REVIEW (SLR). *JURNAL KESEHATAN TAMBUSAI*, 4(4).
- Brock, B. de. (2023). *Developing Information Systems Accurately: A Wholistic Approach*. Springer Nature.
- Chandra Kusuma, A., Wibowo, W., Sigit Santosa, P., Astriawati, N., Studi, P., Nautika, S., Tinggi Maritim Yogyakarta, S., Kapal, P., & Studi Manajemen Transportasi Laut, P. (2024). Pendidikan Berkelanjutan Training First Aid dalam Manajemen Planning dan Division of Work pada Kegiatan Longmarch. *PaKMas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 4(1), 165–173. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v4i1.2750>
- Dwi Putra, S., & Yasin, V. (2021). MDA Framework Approach for Gamification-Based Elementary Mathematics Learning Design. *International Journal of Engineering, Science & InformationTechnology (IJESTY)*, 1(3). <https://doi.org/10.52088/ijesty.v1i2.83>
- Khairunnisa, S. R., & Nurmalasari, N. (2023). Persepsi Siswa tentang Bagaimana M-Learning Meningkatkan Pemahaman Membaca. *Jurnal Dieksis Id*, 3(1), 1–13. <https://doi.org/10.54065/dieksis.3.1.2023.234>
- Kim, S., Song, K., Lockee, B., & Burton, J. (2017). *Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming*. Springer.
- Laurence, P.-O., Hinchman-Dominguez, A., Meike, G. B., & Dunn, M. (2021). *Programming Android with Kotlin*. O'Reilly Media.
- Murdiani, D., & Sobirin, M. (2022). PERBANDINGAN METODOLOGI WATERFALL DAN RAD (RAPID APPLICATION DEVELOPMENT) DALAM PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI. *JUTEKIN (Jurnal Teknik Informatika)*, 10(2). <https://doi.org/10.51530/jutekin.v10i2.655>
- Pratama, Y., & Rachmatika, R. (2022). PERANCANGAN APLIKASI EDUKASI PERTOLONGAN PERTAMA PADA KECELAKAAN (P3K) BERBASIS ANDROID. *OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer Dan Science*, 1(12).
- Putri Riyanto, G., & Pratomo, Y. (2021, April 28). *Sejarah Android, dari Ditolak Samsung hingga Dibeli Google*. Retrieved 7 July 2024, from Kompas.Com.

https://tekno.kompas.com/read/2021/04/28/20030057/sejarah-android-dari-ditolak-samsung-hingga-dibeli-google?page=all#google_vignette

Rose, R. F. (2022). *Software Development Activity Cycles*. Apress.

Royand, J., Simanullang, W., Nasution, T., Rio, U., & Zoromi, F. (2024). APLIKASI PENJUALAN PRODUK IT DAN JASA SERVICE BERBASIS ANDROID DENGAN METODE MVVM. *Jurnal TEKINKOM*, 7(1). <https://doi.org/10.37600/tekinkom.v7i1.1241>

Siahaan, M. (2024, May 30). *Share of mobile operating systems Indonesia 2020-2024*. Retrieved 7 June 2025, from <https://www.statista.com/statistics/262205/market-share-held-by-mobile-operating-systems-in-indonesia/>

Sukmadewi, N., & Ani Arnomo, S. (2023). PENGEMBANGAN MOBILE LEARNING BERBASIS GAMIFIKASI PADA SMK 2 TRIPLE J BOGOR. *Computer Based Information System Journal*, 11(2), 28–35. <https://doi.org/10.33884/cbis.v11i2.7573>

Sukmasetya, P., Agustian, B., Nurlatifah, L., Resa, M., Yudianto, A., & Hasani, R. A. (2021). Penerapan Gamification pada Aplikasi Edukasi Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (Smart P3K) Guna Tingkatkan Literasi Penanganan Medis. *INFORMATION SYSTEM FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, 6(1), 57–66.