

PERANCANGAN APLIKASI GAME EDUKASI PETUALANGAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2 DI SD NEGERI KRAGILAN 3

Nova Fitriyani¹, Sigit Auliana², Mochammad Darip³
^{1,2,3}Ilmu Komputer, Ilmu Komputer, Universitas Bina Bangsa
Email: novafitriyani59@gmail.com

ABSTRACT

Conventional learning is often less interesting for elementary school students, so innovative learning media are needed that can increase students' interest and understanding. In particular, certain procedural and theoretical materials require an interactive approach to make them easier to understand. This study aims to design and develop an Android-based adventure educational game application using Construct 2 as an alternative learning media at Kragilan 3 Elementary School. The method used is a multimedia development model with stages of planning, design, implementation, and testing (MDLC) with a descriptive qualitative research approach. The application was developed with features such as interactive navigation, mini games, learning simulations, and quiz evaluations. The test results show that this application is interesting, easy to use, and able to increase students' learning motivation. Thus, this educational game is worthy of being used as an effective and enjoyable learning media in elementary school environments

Keywords: Android, Construct 2, Educational_game, MDLC, Elementary_school

ABSTRAK

Pembelajaran konvensional sering kali kurang menarik bagi siswa sekolah dasar, sehingga diperlukan media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Secara khusus, materi tertentu yang bersifat prosedural dan teoritis memerlukan pendekatan interaktif agar lebih mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi game edukasi petualangan berbasis Android menggunakan Construct 2 sebagai media pembelajaran alternatif di SD Negeri Kragilan 3. Metode yang digunakan adalah model pengembangan multimedia dengan tahapan perencanaan, desain, implementasi, dan pengujian (MDLC) dengan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Aplikasi dikembangkan dengan fitur-fitur seperti navigasi interaktif, mini games, simulasi pembelajaran, dan evaluasi kuis. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi ini menarik, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, game edukasi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan di lingkungan sekolah dasar.

Kata Kunci: Android, Construct 2, Game_educasi, MDLC, Sekolah_dasar

Riwayat Artikel :

Tanggal diterima : 30-05-2025

Tanggal revisi : 25-06-2025

Tanggal terbit : 17-07-2025

DOI :

<https://doi.org/10.31949/infotech.v11i2.14653>

INFOTECH journal by Informatika UNMA is licensed under CC BY-SA 4.0

Copyright © 2025 By Author



1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat dalam beberapa tahun terakhir ini telah membawa perubahan signifikan di berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Digitalisasi dalam dunia pendidikan membuka peluang besar untuk mengembangkan berbagai media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menarik. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar adalah melalui pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis *mobile* (Yahya et al., 2024). Platform Android menjadi salah satu yang paling populer karena tingkat aksesibilitasnya yang tinggi, termasuk di kalangan siswa sekolah dasar.

Salah satu bentuk media pembelajaran berbasis teknologi yang semakin diminati adalah game edukasi, yaitu permainan digital yang menggabungkan unsur hiburan dan pembelajaran dalam satu kesatuan media interaktif (Mulyani, 2023). Game edukasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat belajar siswa karena dapat menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Melalui tantangan dan misi dalam permainan, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga diharapkan pemahaman terhadap materi dapat meningkat secara signifikan (Susanti et al., 2024).

Namun demikian, proses pembelajaran di beberapa sekolah dasar, termasuk di SD Negeri Kragilan 3, masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks. Metode ini dianggap kurang menarik bagi siswa yang umumnya memiliki karakteristik suka bermain, visual, dan interaktif. Akibatnya, motivasi belajar siswa menjadi rendah dan daya serap terhadap materi pelajaran menjadi kurang optimal. Selain itu, belum tersedia media pembelajaran berbasis game edukasi yang dirancang khusus untuk karakteristik siswa di sekolah tersebut, serta masih minimnya pemanfaatan perangkat berbasis Android dalam mendukung proses belajar.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi game edukasi berbasis Android dengan genre petualangan yang ditujukan bagi siswa kelas IV dan V di SD Negeri Kragilan 3. Genre petualangan dipilih karena diharapkan dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan semangat eksplorasi siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dalam perancangannya, aplikasi ini akan menggunakan Construct 2, yaitu sebuah game engine yang mendukung pengembangan game 2D tanpa perlu penguasaan pemrograman tingkat lanjut, sehingga memudahkan proses pengembangan berikutnya.

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan utama: (1) merancang aplikasi game edukasi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, (2) mengimplementasikan Construct 2 sebagai alat bantu dalam pengembangan aplikasi, (3)

meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta (4) mengevaluasi tanggapan siswa dan guru terhadap efektivitas aplikasi yang dikembangkan.

Manfaat dari penelitian ini antara lain adalah memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pendekatan teknologi yang lebih modern, menambah referensi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Android, serta memperkaya literatur mengenai integrasi game-based learning dalam pendidikan dasar. Selain itu, penggunaan game edukasi juga diharapkan mampu mengembangkan keterampilan kognitif siswa, seperti memori dan pemecahan masalah, melalui proses belajar yang menyenangkan.

Selain itu, penelitian ini menawarkan kontribusi berupa pengembangan media pembelajaran yang berbasis game petualangan yang disesuaikan secara spesifik dengan konteks lokal sekolah, yakni SD Negeri Kragilan 3, dengan konten yang diselaraskan dengan kurikulum dan karakteristik siswa usia sekolah dasar.

Pendekatan metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif dengan pengembangan aplikasi model MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner kepada siswa dan guru. Sebagai arah pengembangan di masa mendatang, aplikasi ini dapat diperluas cakupannya untuk jenjang sekolah lain, ditambahkan fitur evaluasi pembelajaran yang lebih mendalam, atau diintegrasikan dengan platform pembelajaran daring untuk memperluas jangkauan penggunaan. Selain itu, pengembangan ke arah *augmented reality* (AR) atau *virtual reality* (VR) juga berpotensi meningkatkan pengalaman belajar yang lebih imersif dan kontekstual.

1.2. Tinjauan Pustaka

1) Game Edukasi Petualangan Berbasis Android

Game edukasi petualangan merupakan perpaduan antara elemen permainan (*gameplay*) dan konten pendidikan yang dikemas dalam bentuk naratif serta tantangan interaktif. Tujuan utama dari game jenis ini adalah memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk berpikir kritis, mengambil keputusan cepat, serta mengembangkan keterampilan motorik. Game berbasis Android menjadi pilihan populer karena ketersediaannya yang luas dan aksesibilitas tinggi pada perangkat siswa di tingkat sekolah dasar (Roslina et al., 2024). Berdasarkan penelitian oleh (Permana et al., 2024), game edukasi petualangan terbukti efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran secara interaktif. Untuk siswa tingkat sekolah dasar, genre ini dapat dimanfaatkan untuk menyisipkan konten kurikulum secara ringan melalui narasi petualangan, seperti pengenalan satwa, lingkungan sekitar, atau budaya lokal.

2) Penggunaan Construct 2 dalam Pengembangan Game.

Construct 2 adalah software game engine berbasis HTML5 yang memungkinkan pengembangan game tanpa perlu menulis kode secara langsung. Fitur *drag-and-drop*, sistem *event-driven*, serta kemudahan ekspor ke berbagai platform seperti Android menjadikannya cocok untuk proyek pengembangan game edukasi yang sederhana dan cepat (Darip et al., 2025). Beberapa studi seperti oleh (Nurfutrianda et al., 2025) dan (R. Maulana et al., 2025) menunjukkan bahwa Construct 2 efektif digunakan dalam pengembangan game edukasi berbasis web maupun Android. Kelebihannya terletak pada antarmuka pengguna yang intuitif dan dukungan komunitas yang luas, sehingga mempermudah pengembang pemula, termasuk guru atau mahasiswa pendidikan, dalam merancang konten pembelajaran berbasis permainan.

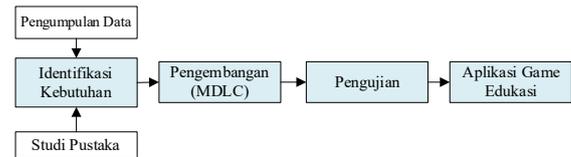
1.3. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif (Darip & Sapaatullah, 2025), dengan tujuan untuk mendeskripsikan proses perancangan dan pengembangan aplikasi game edukasi petualangan berbasis Android. Metode ini dipilih karena mampu menggambarkan kebutuhan pengguna, proses pembuatan aplikasi, serta pengujian produk secara menyeluruh untuk siswa di SD Negeri Kragilan 3. Selain itu, untuk menunjang proses perancangan aplikasi, digunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, yang terdiri dari enam tahapan: *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Model ini cukup baik untuk digunakan dalam pengembangan aplikasi berbasis multimedia seperti game edukasi (Yusuf et al., 2024).

- a. Teknik Pengumpulan Data. Data dikumpulkan dengan tiga teknik utama yang saling melengkapi:
 - a). Observasi: dilakukan langsung di SD Negeri Kragilan 3 untuk mengamati proses pembelajaran, fasilitas sekolah, dan interaksi siswa terhadap media pembelajaran digital.
 - b). Wawancara: dilakukan terhadap guru kelas dan beberapa siswa untuk mengetahui materi yang relevan, metode mengajar yang biasa digunakan, dan harapan terhadap media pembelajaran berbasis game.
 - c). Studi Literatur: dilakukan dengan menelaah referensi berupa jurnal, artikel, dan buku yang berkaitan dengan game edukasi, pengembangan aplikasi dengan Construct 2, dan pembelajaran di tingkat sekolah dasar.
- b. Metode Pengembangan Aplikasi Tahapan pengembangan aplikasi menggunakan model MDLC dengan rincian sebagai berikut:

- a) *Concept*: menentukan tema game, target pengguna (siswa SD), tujuan edukatif, dan platform (Android).
- b) *Design*: membuat desain antarmuka, alur cerita petualangan, dan fitur interaktif seperti soal, karakter, dan skor.
- c) *Material Collecting*: mengumpulkan aset visual dan audio, seperti karakter, background, musik latar, dan efek suara.
- d) *Assembly*: menyusun dan memprogram game menggunakan Construct 2, dengan fitur *drag-and-drop* dan sistem event.
- e) *Testing*: dilakukan untuk memastikan game berjalan dengan baik di perangkat Android dan dapat digunakan oleh siswa tanpa kendala.
- f) *Distribution*: game dikonversi ke file APK dan diuji coba langsung oleh guru dan siswa sebagai media pembelajaran.

Di bawah ini merupakan Gambaran dari langkah-langkah dalam penelitian yang dilakukan:



Gambar 1. Langkah-langkah penelitian

2. PEMBAHASAN

2.1. Analisis Kebutuhan

Untuk memastikan kelancaran proses pengembangan dan penggunaan aplikasi game edukasi ini, dilakukan analisis kebutuhan perangkat keras, perangkat lunak, serta kebutuhan pengguna (Masyhuri & Darip, 2025). Rincian kebutuhan tersebut disajikan pada tabel berikut:

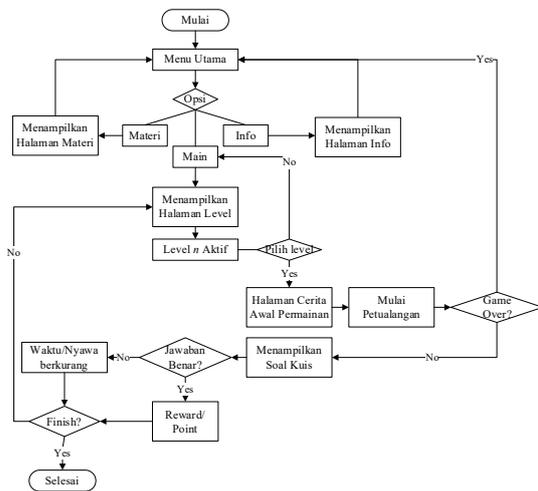
Tabel 1. Analisis Kebutuhan Pengembangan

Kebutuhan	Spesifikasi/Deskripsi
Hardware (Laptop/PC)	- Prosesor: Intel Core i3 atau setara. - RAM (Minimal): 4 GB - Penyimpanan (Minimal): 256 GB HDD/SSD
Hardware (Smartphone)	- OS: Android 5.0 (Lollipop) atau lebih tinggi - RAM (Minimal): 2 GB - Penyimpanan (Min): 100 MB
Software	- Engine Pengembangan: Construct 2

Kebutuhan	Spesifikasi/Deskripsi
	<ul style="list-style-type: none"> - Emulator Android: Android Studio Emulator - Editor Gambar: Canva - Editor Audio: Adobe Audition - Office Suite: Microsoft Word (untuk dokumentasi)
Pengguna (User)	<ul style="list-style-type: none"> - Target Pengguna: Siswa kelas 4-6 SD Negeri Kragilan 3 - Kompetensi yang Diharapkan: Kemampuan memahami materi pelajaran melalui interaksi dalam game. - Interaksi Game: Navigasi sederhana, menjawab soal, memilih jalur petualangan, skor.

2.2. Perancangan Aplikasi

Pada tahap perancangan, logika permainan dan aktivitas pengguna dijelaskan secara sistematis melalui *flowchart* (Rizki & Darip, 2025). Gambar *flowchart* berikut menggambarkan urutan interaksi yang dilalui oleh *user* (siswa), dimulai dari tampilan awal hingga pemilihan level. *Flowchart* ini berfungsi sebagai dasar penyusunan alur game petualangan edukatif yang dirancang sederhana namun tetap mendukung proses belajar.

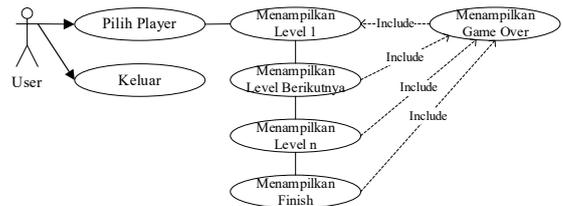


Gambar 2. Flowchart perancangan

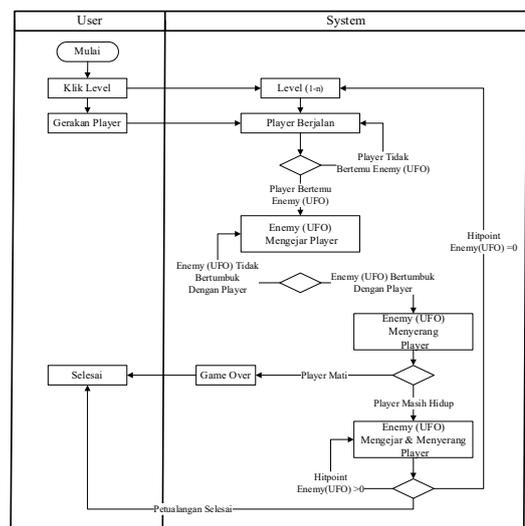
Selanjutnya, interaksi antara pemain dan sistem digambarkan menggunakan diagram UML (Yansyah et al., 2025). Gambar *Use Case* di bawah ini menunjukkan peran utama siswa sebagai pemain dalam menjalankan aktivitas pembelajaran melalui game petualangan. Diagram ini juga memperlihatkan keterkaitan antar fitur utama, seperti memulai permainan, menjawab soal, mendapatkan skor, dan mengulang level, yang

semuanya dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

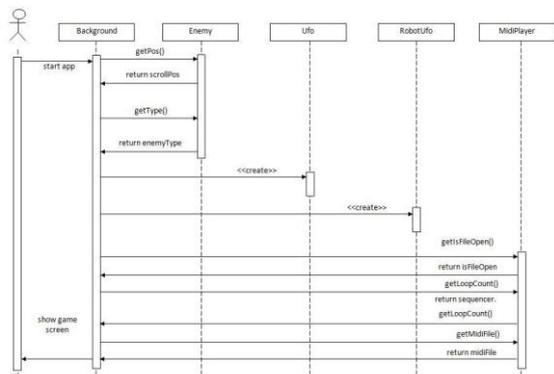
Untuk memperjelas urutan aktivitas yang lebih rinci dan dinamis, dimodelkan dalam *activity diagram* dan *sequence diagram* (Supiana & Darip, 2025). Diagram-diagram ini menggambarkan alur aktivitas pemain saat mengeksplorasi aplikasi, mulai dari memilih menu utama, memainkan level, menjawab soal, hingga menerima hasil nilai. Diagram ini menunjukkan bagaimana sistem memberikan respons secara berurutan terhadap setiap aksi pemain.



Gambar 3. Use case diagram aplikasi



Gambar 4. Activity diagram



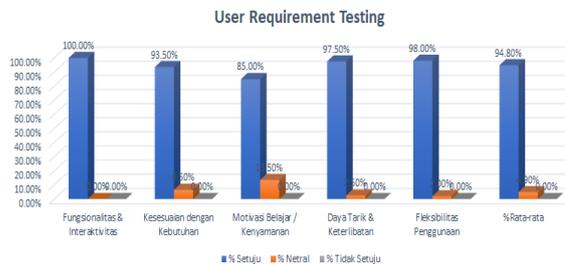
Gambar 5. Sequence diagram aplikasi

2.3. Pengujian dan Evaluasi Aplikasi

Tiga aspek utama yang menjadi fokus pengujian meliputi: kebutuhan pengguna, antarmuka pengguna (*user interface*), dan kelayakan multimedia. Evaluasi ini penting untuk menilai kesesuaian aplikasi dengan kebutuhan pengguna sebagai sarannya (Y. H. Maulana et al., 2025), yaitu siswa sekolah dasar:

1) Pengujian Kebutuhan Pengguna (*User Requirement Testing*)

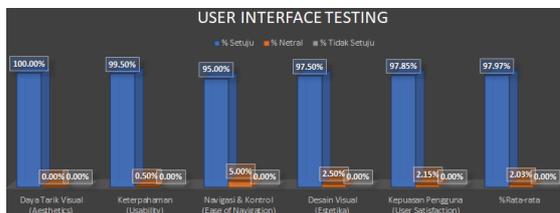
Pengujian ini bertujuan mengevaluasi tingkat kecocokan aplikasi terhadap kebutuhan pengguna dalam menunjang pembelajaran, khususnya pada materi *prosedural*. Sebanyak sepuluh siswa kelas IV SD Negeri Kragilan 3 berpartisipasi dalam uji coba aplikasi dengan mengisi kuesioner berbasis skala *Likert* yang terdiri atas lima pernyataan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh peserta menyatakan setuju terhadap pernyataan yang diajukan, yang mengindikasikan bahwa aplikasi telah memenuhi kebutuhan dasar pengguna.



Gambar 6. Hasil user requirement testing

2) Pengujian Antarmuka Pengguna (*User Interface Testing*)

Aspek ini mengkaji tampilan, kemudahan navigasi, dan daya tarik visual aplikasi. Responden memberikan tanggapan positif terhadap kualitas desain antarmuka yang ramah bagi anak-anak (Irfan et al., 2025). Hasil kuesioner menunjukkan bahwa aplikasi dinilai menarik, mudah digunakan, dan menyenangkan secara visual, yang secara tidak langsung dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.



Gambar 7. Hasil user interface testing

Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa tampilan dan navigasi aplikasi dinilai positif oleh mayoritas responden. Tampilan visual yang menyenangkan serta materi yang mudah dipahami memperkuat persepsi positif terhadap aplikasi, memperkuat hipotesis bahwa antarmuka berperan dalam meningkatkan pengalaman belajar.

3) Pengujian Multimedia (*Multimedia Functionality Testing*)

Pengujian multimedia bertujuan menilai kelayakan elemen interaktif dan teknis dalam aplikasi. Evaluasi dilakukan melalui observasi, kuesioner, dan uji teknis terhadap berbagai komponen, seperti audio-visual, respons sistem, serta keterlibatan pengguna dalam aktivitas pembelajaran. Hasilnya disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Hasil pengujian fungsionalitas multimedia

No	Aspek	Indikator	Metode penilaian
1	Usability	Mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar	Observasi & kuesioner
2	Fungsi Teknis	Seluruh tombol dan fitur berjalan dengan baik.	Uji coba checklist teknis
3	Interaktivitas	Siswa aktif berpartisipasi dalam kegiatan game	Observasi langsung
4	Audio Visual	Tampilan warna menarik, suara terdengar jelas	Kuesioner & wawancara
5	Efektivitas Edukasi	Peningkatan pemahaman melalui aktivitas kuis	Evaluasi soal sederhana
6	Daya Tarik	Siswa antusias dan ingin bermain Kembali	Kuesioner & ekspresi pengguna

4) Integrasi Multi Platform

Untuk memastikan fleksibilitas penggunaan, aplikasi ini dikembangkan agar kompatibel di berbagai perangkat, baik untuk kebutuhan belajar di sekolah maupun di rumah. Berikut adalah format ekspor dan perangkat yang didukung:

Tabel 5. Integrasi platform

Platform	Format ekspor	Alat tambahan	Keterangan
Android	APK	Cordova	Untuk instalasi pada perangkat seluler

Platform	Format ekspor	Alat tambahan	Keterangan
			(smartphone/ tablet)
Windows	EXE	NW.js (Node Webkit)	Untuk dijalankan di komputer guru atau laboratorium
Browser	HTML5	Default Export	Dapat dijalankan langsung melalui browser (Chrome, Firefox)
Multi-perangkat	Responsive UI	-	Tampilan antarmuka otomatis menyesuaikan ukuran layar

3. TAMPILAN INTERFACE (PROGRAM)

Selain pengembangan model sistem, proses perancangan juga menghasilkan sejumlah antarmuka visual yang dirancang dengan mempertimbangkan aspek *usability* (kemudahan penggunaan) dan *engagement* (keterlibatan pengguna). Desain tampilan dirancang secara intuitif agar mudah dipahami dan menarik minat siswa sekolah dasar tanpa memerlukan instruksi kompleks (Sapaatullah & Darip, 2025).

Tampilan utama (menu utama) menjadi titik awal interaksi pengguna, yang menyajikan empat opsi utama yaitu: Main, Petunjuk, Info, dan Keluar. Menu ini memudahkan pengguna untuk langsung memilih aksi yang diinginkan sejak awal.



Gambar 8. Menu utama aplikasi game

Pada bagian info, pengguna disajikan informasi singkat mengenai cara bermain dalam game petualangan ini. Informasi ini bertujuan memberikan pemahaman awal sebelum pengguna memulai permainan.



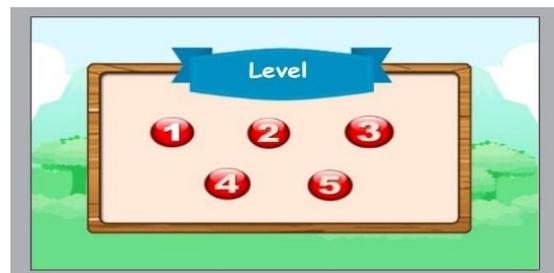
Gambar 9. Menu info aplikasi game

Tampilan Game menampilkan antarmuka kontrol yang sederhana namun fungsional. Di sisi kanan layar terdapat tombol panah ke atas untuk melakukan aksi jump, sementara di sisi kiri terdapat dua tombol arah: ke kiri untuk bergerak mundur dan ke kanan untuk bergerak maju. Pengaturan ini dirancang untuk memudahkan anak-anak dalam mengontrol karakter selama bermain.



Gambar 10. Menu petualangan aplikasi game

Selain itu, terdapat tampilan soal yang menyesuaikan dengan level yang dipilih. Sistem akan menampilkan level permainan berisi soal-soal terkait materi dalam level game tersebut. Desain ini mendukung integrasi antara aktivitas bermain dan pembelajaran secara menyenangkan dan terstruktur.



Gambar 11. Menu level aplikasi game



Gambar 12. Menu soal level aplikasi game

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan, pengembangan, dan pengujian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi game edukasi petualangan berbasis Android menggunakan Construct 2 yang dirancang untuk siswa SD Negeri Kragilan 3 berhasil memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran alternatif yang menarik dan edukatif. Aplikasi ini dirancang dengan tampilan visual yang interaktif dan kontrol permainan yang sederhana, sehingga sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas 4 dan 5. Penggunaan Construct 2 sebagai platform pengembangan terbukti efektif karena memudahkan proses pembuatan game 2D tanpa memerlukan kemampuan pemrograman tingkat lanjut, serta mendukung ekspor lintas platform seperti Android dan HTML5. Hasil pengujian yang melibatkan siswa sebagai responden menunjukkan bahwa mayoritas pengguna menyatakan setuju bahwa aplikasi ini menyenangkan, mudah digunakan, dan membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dibandingkan metode konvensional. Fitur-fitur seperti mini games, simulasi, soal interaktif, dan sistem skor mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman materi melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Dengan demikian, aplikasi ini dinilai layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga berpotensi memperkuat efektivitas proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

PUSTAKA

- Darip, M., Permana, B. R., Auliana, S., Hamdan, H., & Saputo, A. D. (2025). *Pengembangan Game No Code dengan Construct 3: Panduan Praktis Membuat Game 2D untuk Pemula dan Edukator* (1st ed.). Minhaj Pustaka.
<https://minhajpustaka.id/product/pengembangan-game-no-code-dengan-construct-3-panduan-praktis-membuat-game-2d-untuk-pemula-dan-edukator/>
- Darip, M., & Sapaatullah, A. (2025). Rancang Bangun Aplikasi Perjalanan Dinas Guna Meningkatkan Efisiensi dan Optimalisasi Administrasi. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 19(1), Article 1.
<https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2025.19.1.2033>
- Irfan, I., Darip, M., & Auliana, S. (2025). Analisis Dan Implementasi Algoritma RSA Untuk Keamanan Transaksi Pembayaran Pada Sistem E-Commerce Di Toko Bangunan Jaya. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(3), Article 3.
<https://doi.org/10.36040/jati.v9i3.13363>
- Masyhuri, M., & Darip, D. (2025). Analisis Dan Desain Aplikasi Perpustakaan Untuk Transformasi Pembelajaran Di SMK Malnu Menes. *BETRIK*, 16(01), 11–24.
<https://doi.org/10.36050/ag0s0c52>
- Maulana, R., Darip, M., & Permana, B. R. S. (2025). Rancang Bangun Eudufarm Sebagai Media Interaktif Untuk Pembelajaran Secara Daring menggunakan Construct 3. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(3), Article 3.
<https://doi.org/10.36040/jati.v9i3.13386>
- Maulana, Y. H., Pratama, M. A., & Darip, M. (2025). Sistem Pemesanan Dan Pembayaran Booking Kamar Hotel Berbasis QR Code. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(3), Article 3.
<https://doi.org/10.36040/jati.v9i3.13345>
- Mulyani, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 2(3), Article 3.
<https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i03.29>
- Nurfitrianda, D., Auliana, S., Permana, B. R. S., Rohman, A., & Munawir, A. (2025). Pengembangan Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Anak Kelas 1 SDN Saruni 2 Pandeglang Berbasis Construct 2. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(1), Article 1.
<https://doi.org/10.36040/jati.v9i1.12417>
- Permana, B. R. S., Kenedi, K., & Huda, M. (2024). Utilization of Virtual Reality as a Sustainable Tourism Promotion Strategy Based on Information Technology in Banten Province. *JINAV: Journal of Information and Visualization*, 5(2), 229–239.
<https://doi.org/10.35877/454RI.jinav3055>
- Rizki, W., & Darip, M. (2025). Penggunaan Algoritma Support Vector Machine Untuk mendeteksi Anomali Aktivitas Pengguna Pada Sistem Informasi Keuangan PT. Digidokat Indonesia. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(3), Article 3.
<https://doi.org/10.36040/jati.v9i3.13385>
- Roslina, R., Herpratiwi, H., & Firdaus, R. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran IPA. *Didaktika*, 4(4), Article 4.
<https://doi.org/10.17509/didaktika.v4i4.76880>
- Sapaatullah, A., & Darip, M. (2025). Pengamanan Dokumen Digital Berbasis Web dengan Algoritma AES-128 di Lembaga Pendidikan TK. *BETRIK*, 16(01), 37–51.
<https://doi.org/10.36050/fjb35559>

- Supiana, N., & Darip, M. (2025). Optimalisasi Pengelolaan Proyek Menggunakan Algoritma HRN Dalam Sistem Informasi Manajemen Proyek Di Perusahaan Properti. *INFOTECH Journal*, 11(1), Article 1. <https://doi.org/10.31949/infotech.v11i1.12842>
- Susanti, D., Hasan, F. N., Khira, N., & Astuti, N. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Stimulus Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *JURNAL HANDAYANI PGSD FIP UNIMED*, 15(2), Article 2. <https://doi.org/10.24114/jh.v15i2.64484>
- Yahya, S., Islam, K., & Suroni, A. (2024). Pengaruh Mobile Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Era Digital. *Journal of Scientech Research and Development*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.56670/jsrd.v6i2.569>
- Yansyah, M., Darip, M., & Sapaatullah, A. (2025). Transformasi Digital Penerimaan Siswa Baru di SDN Ragas I Berbasis Framework Laravel. *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 6(02), Article 02. <https://doi.org/10.30998/jrami.v6i02.11176>
- Yusuf, I. I. D., Jahiri, M., Henderi, H., & Ladjamudin, A.-B. B. (2024). Design and Development of Interactive Media in Vocational High Schools Using the Multimedia Development Life Cycle Method Based on Android. *JINAV: Journal of Information and Visualization*, 5(1), 134–145. <https://doi.org/10.35877/454RI.jinav2883>