

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an dan Terjemahannya, Departemen Agama
- Abdi, G. P. (2020). PERANAN PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 209–215.
- Hasan, S. H. (2003). Problematika Pendidikan Sejarah. *Bandung: FPIPS UPI*.
- Hendrawan, J., & Perwitasari, I. D. (2019). Aplikasi Pengenalan Pahlawan Nasional Dan Pahlawan Revolusi Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi*, 3(1), 34. <https://doi.org/10.36294/jurti.v3i1.685>
- Indonesia, R. (2009). Undang-Undang No. 20 Tahun 2009 tentang Gelar, Tanda Jasa, dan Tanda Kehormatan.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6. <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- Kortum, P. T., & Bangor, A. (2013). Usability Ratings for Everyday Products Measured With the System Usability Scale. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 29(2), 67–76. <https://doi.org/10.1080/10447318.2012.681221>
- Kurniawan, P. W., & Rogamelia, R. (2018). INTEGRASI PENDIDIKAN KARAKTER BANGSA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (STUDI KASUS DI SMA AL AZHAR 3 BANDAR LAMPUNG). *Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 6(1), 6, 45–56. <http://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/sejarah/article/view/1083/pdf>
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., & Wardhani, A. R. (2020). *Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan*. July. <https://doi.org/10.31328/jointecs.v5i3.1490>
- Mirdad, J., & Rahmat, S. (2021). SEJARAH DALAM PERSPEKTIF ISLAM. *EL-Hekam*, 6(1), 9–19.
- Nidhra, S. (2012). Black Box and White Box Testing Techniques - A Literature Review. *International Journal of Embedded Systems and Applications*, 2(2), 29–50. <https://doi.org/10.5121/ijesa.2012.2204>

- Pito, A. H. (2018). Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 6(2), 97–117.
<https://doi.org/10.36052/andragogi.v6i2.59>
- Purnamasari, A. I., Setiawan, A., & Kaslani. (2021). Evaluasi Usability Pada Aplikasi Pembelajaran Tari Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Jurnal ICT : Information Communication & Technology*, 20(2), 70–75.
- Rouf, A. (2012). *Pengujian Perangkat Lunak Dengan Menggunakan Metode White Box dan Back Box. vol 8 no1*, 1–7.
<http://www.ejournal.himsya.ac.id/index.php/HIMSYATECH/article/view/28/27>
- Sam'ani, Muhammad Haris Qamaruzzaman, S. (2020). *RANCANG BANGUN BIOGRAFI PAHLAWAN NASIONAL BERBASIS ANDROID*. 5(2), 133–143.
- Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2016). An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS). *2016 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICACISIS 2016*, 145–148.
<https://doi.org/10.1109/ICACISIS.2016.7872776>
- Sitorus, M. B. (2016). *Studi Literatur mengenai Gamifikasi untuk Menarik dan Memotivasi: Penggunaan Gamifikasi saat ini dan Kedepan*. 1–10.
- Sommerville, I. (2016). *Software engineering (10th ed.)*. Pearson Education.
- Tafsirweb. (n.d.). *Quran Surat Al-Baqarah Ayat 31*. Www.Tafsirweb.Com. Retrieved August 6, 2021, from <https://tafsirweb.com/292-quran-surat-al-baqarah-ayat-31.html>
- Tahel, F., & Ginting, E. (2019). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Nasional untuk Meningkatkan Rasa Nasionalis Berbasis Android. *Teknomatika*, 9(02), 113–120.
<http://ojs.palcomtech.com/index.php/teknomatika/article/view/467>
- Taqwim, A. (2018). *The Character of Love to the Country in the Novel "5 cm."* 274, 5–9. <https://doi.org/10.2991/iccite-18.2018.2>
- Zainuddin, M. (2020). *MAKNA PAHLAWAN DALAM ISLAM*. Senin, 9 November 2020. <https://www.uin-malang.ac.id/r/201101/makna-pahlawan-dalam-islam.html>