

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggoro, D. A., & Supriyanti, W. (2019). Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan dengan Metode AHP untuk Pemilihan Siswa Berprestasi di SMAN Kebakkramat. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, 6(3), 163–171. <https://doi.org/10.32699/ppkm.v6i3.777>
- Anugerah, P. T., & Cipta, B. (2014). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Pemasaran. *Jurnal Informatika, Universitas Mercu Buana*, 18, 1–10.
- Anugrahana, A. (2020). *Metode Penjumlahan dan Pengurangan dalam Sempoa*. <http://repository.usd.ac.id/id/eprint/39213>
- Ashari Setiawan, Jusak, T. S. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Sempoa Berbasis Android. *Jsika*, 4(1), 1–6.
- Bittner, K., & Spence, I. (2003). *Use case modeling*. Addison-Wesley Professional.
- Dinyka, F. C., Ayu, M., Widyadara, D., Mahdiyah, U., & Informatika, T. (2020). Game Edukasi Penghitungan Aritmatika Pada Anak Sekolah Dasar. *Journal of Computer, Information System, & Technology Management*, xx(xx), 1–9.
- Irawan, M. D., & Simargolang, S. A. (2018). Implementasi E-Arsip Pada Program Studi Teknik Informatika. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(1), 67. <https://doi.org/10.36294/jurti.v2i1.411>
- Ismail. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1), 82–86.
- Komarudin, Sutra, O., Tinaliah, & Dewi. (2012). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Berhitung Dengan Teknik Sempoa Berbasis Unity 3D. *Jurnal Program Studi*

*Informatika. x*, 1–13.

- Merdeka, P. (2021). Perancangan Game Interaktif Belajar Aritmatika Berbasis Android. *Skripsi Tesis. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan(FTK). UIN Ar-Raniry Banda Aceh*.  
<https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/17110>
- Nurrita Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbyah. Misykat*, 03, 171–187.
- Praptiningsih, Y. E., Ariesty, W. W., Rizkamurti, D., Ilmu, F., Informasi, T., Gunadarma, U., Margonda, J., No, R., & Cina, P. (2017). Pembuatan Aplikasi Pengenalan Dasar Sempoa Pembuatan Aplikasi Pengenalan Dasar Sempoa. *Jurnal Ilmiah FIFO. May 2013*.
- Sommerville, I. (2011). *Metode Waterfall/ Metode Pengembangan Sistem Waterfall Menurut Sommerville*. Retrieved from Pelajarindo. com: <https://pelajarindo.com/metodewaterfall> ....
- Wijayanti, S. P., Suswandari, M., Veteran, U., Nusantara, B., & Matematika, P. (2022). Dampak Penggunaan Media Sempoa dalam Pembelajaran Matematika Kelas Rendah di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 4(1), 58–66.



**UPT. PERPUSTAKAAN PUSAT  
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA KUPANG**

Nomor Pokok Perpustakaan: 5371002D2020114  
Jl. Prof Dr. Herman Johannes, Penfui Timur, Kupang Tengah, Kab. Kupang.  
Website: <https://perpustakaan.unwira.com/> e-mail: [lib.unwira@gmail.com](mailto:lib.unwira@gmail.com)

**SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI**

**Nomor: 125/WM.H16/SK.CP/2024**

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Yultiana Fiska  
NIM : 23119139  
Fakultas/Prodi : Teknik/Ilmu Komputer  
Dosen Pembimbing : 1. Frengky Tedy, S.T., M.T.  
2. Ign. Pricher A. N. Samane, S.Si., M.Eng.  
Judul Skripsi/Thesis : Pengembangan Media Sempoa Untuk Pembelajaran  
Aritmatika Anak Sekolah Dasar

Skripsi/Tesis yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **25 (Dua Puluh Lima)%**.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

**Kupang, 07 Februari 2024**

**Kepala UPT Perpustakaan,**



**Silvester Suhendra, S.Ptk.**