

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, N. W., Putra, W. A. & Jayanegara, I. N., 2020. Implementasi Pembangunan Berkelanjutan Melalui Perancangan Game Pengenalan Bahasa Bali Bagi Anak-Anak. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur*.
- Ando, M. T., Tulenan, V. & Sentinuwo, S., 2016. Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Bahasa Daerah Galela Untuk Anak Tingkat Sekolah Dasar.
- Ariatmanto, D., Slameto, A. A. & Sulistiyono, M., 2016. Penerapan Media Ajar Tentang Profesi Kerja Berbasis Desktop Menggunakan Teknologi Augmented Reality Sebagai Motivasi Belajar Untu Anak-Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Informasi*, Volume XI, p. 2.
- Busran & Yunanda, N. D., 2015. Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Iqra Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Jurnal Momentum*, p. 79.
- Hanafri, M. I., Budiman, A. & Akbar, N. A., 2015. Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android. *Jurnal Sisfotek Global*.
- Hasan, M. A., & Nasution, N., 2018. Rancang Bangun Aplikasi Pembuatan Web Blog Berbasis Web Menggunakan HTML 5. *Jurnal Inovtek Polbeng - Seri Informatika* , 2.
- Hermanto, L., 2018. Analisis Pieces Terhadap Sistem Informasi Pada Cv. Winner Abadi Makmur.
- Iqbal, H. & Babar, M., 2016. An Approach for Analyzing ISO / IEC 25010 Product. (*IJACSA*) *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, Volume 7.
- Kaligis, R., Tulenan, V. & Sugiarto, B. A., 2018. Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Bahasa Bolaang Mongondow. *Jurnal Teknik Informatika*.
- Mokoginta, H. S., Tulenan, V. & Sugiarto, B. A., 2019. Aplikasi Game Edukasi 2D Pengenalan Bahasa Daerah Toraja Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Informatika*.
- Mustika, Adhy, E. P. & Pratiwi, M., 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. (*Jurnal Online Informatika*, Volume Vol 2, p. 122.
- Novaliendry, D., 2013. Aplikasi Game Geografis Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, Volume VI, p. 112.

- Putri, N. W., 2018. Pergeseran Bahasa Daerah Lampung Pada Masyarakat Kota Bandar Lampung. *Journal of Linguistics*.
- Ramadhan, K., Astuti, L. W. & Verano, D. A., 2015. Game Edukasi Tebak Gambar Bendera Negara Menggunakan Metode Linear Congruential Generator (LCG) Berbasis Android. *Jurnal Informatika Global*, Volume VI, p. 28.
- Ridoi, M., 2018. *Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*. Malang: Sagusagame. yes
- Supardi, Y., 2017. *Koleksi Program Tugas Akhir dan Skripsi dengan Android*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.