

DAFTAR PUSTAKA

- Akba, S. (2019). *Rancang Bangun Game Edukasi Vocabulary English*. 75–80.
- Budiarto, S. P. (2019). JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat) Pelatihan Desain Grafis dan Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan Persatuan Guru Republik Indonesia Banyuputih Situbondo Sony Panca Budiarto. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 4(1), 308–314. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jpm>
- Dewi, 2012. (2012). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris*.
- Fachroni, M. Y., & Wibowo, H. (2018). *Game Physical Puzzle*. 4(1), 23–50.
- Hamdi, A., Suyanto, M., & Sukoco. (2017). Perancangan Game Petualangan Membatik Berbasis Model Pembelajaran Teams Games Tournaments. *Telematika*, 10(1), 36–49. <http://ejournal.amikompurwokerto.ac.id/index.php/telematika/article/view/476>
- Haniva, A. N. (2018). *Game Edukasi Kosakata Baku Dalam Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Unity*.
- Krisdiawan, R. A. (2018). Implementasi Model Pengembangan Sistem Gdlc Dan Algoritma Linear Congruential Generator Pada Game Puzzle. *Nuansa Informatika*, 12(2), 1–9. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom/article/view/1634/1211>
- Ningrum, V. (2020). Penggunaan Kata Baku Dan Tidak Baku Di Kalangan Mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Yogyakarta. *Jurnal Skripta*, 5(2), 22–27. <https://doi.org/10.31316/skripta.v5i2.398>
- Pahlevi, M. R., & Astutik, I. R. I. (2021). Web-Based Gamification Loaded E-Learning Information System For Junior High Schools. *Procedia of Engineering and Life Science*, 1(2). <https://doi.org/10.21070/pels.v1i2.1038>
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Setiawan, D., & Saputra, A. D. (2019). Perancangan Ulang Permainan Sonlah untuk Anak Usia 6 Sampai 12 Tahun Di Kota Bandung. *ArtComm : Jurnal Komunikasi Dan Desain*, 2(1), 89–109. <https://doi.org/10.37278/artcomm.v2i1.164>

- Setiawati, S. (2016). Penggunaan Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kbbi) Dalam Pembelajaran Kosakata Baku Dan Tidak Baku Pada Siswa Kelas Iv Sd. *Gramatika STKIP PGRI Sumatera Barat*, 2(1). <https://doi.org/10.22202/jg.2016.v2i1.1408>
- Suandi, A., Khasanah, F. N., & Retnoningsih, E. (2017). Pengujian Sistem Informasi E-commerce Usaha Gudang Cokelat Menggunakan Uji Alpha dan Beta. *Information System for Educators and Professionals*, 2(1), 61–70. <https://media.neliti.com/media/publications/234474-pengujian-sistem-informasi-e-commerce-us-2bea597f.pdf>
- Syamsiah, S. (2019). Perancangan Flowchart dan Pseudocode Pembelajaran Mengenal Angka dengan Animasi untuk Anak PAUD Rambutan. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 4(1), 86. <https://doi.org/10.30998/string.v4i1.3623>
- Wattiheluw, F. H., Rochimah, S., & Fatichah, C. (2019). Klasifikasi Kualitas Perangkat Lunak Berdasarkan Iso/Iec 25010 Menggunakan Ahp Dan Fuzzy Mamdani Untuk Situs Web E-Commerce. *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 17(1), 73. <https://doi.org/10.12962/j24068535.v17i1.a820>
- Yunus, M., Astuti, I. F., & Khairina, D. M. (2015). Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar. *Informatika Mulawarman: Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 10(2), 59. <https://doi.org/10.30872/jim.v10i2.192>