

DAFTAR PUSTAKA

- Afriansyah, A. (2018). RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN CORELDRAW BERBASIS MULTIMEDIA. In *Jurnal TIPS: Vol. VIII* (Issue 1).
- Chusyairi, A., Setia, J., Wibowo, L., & Winata, A. K. (2020). *Game Gandrung Stories Untuk Edukasi Kebudayaan Menggunakan Metode GDLC* (Vol. 1, Issue 1).
- Denny Pratama, L., Bahauddin, A., Lestari, W., Matematika, T., Ilmu, I., Zainul, K., & Genggong, H. (n.d.). *Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik?*
- Fauzan Rahadian, M., Suyatno, A., Maharani, S., Studi Ilmu Komputer, P., Mulawarman Jalan Barong Tongkok No, U., Gunung Kelua Samarinda, K., & Timur, K. (2016). PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE PADA GAME “THE RELATIONSHIP.” In *Jurnal Informatika Mulawarman* (Vol. 11, Issue 1).
- Hormansyah, D. S., Astiningrum, M., & Asyraq, F. A. (n.d.). *JIP (Jurnal Informatika Polinema) Implementasi FSM (Finite State Machine) Pada Game Surabaya Membara.*
- Hormansyah, D. S., Retno, A., Ririd, T. H., & Pribadi, D. T. (2018). *IMPLEMENTASI FSM (FINITE STATE MACHINE) PADA GAME PERJUANGAN PANGERAN DIPONEGORO* (Vol. 4, Issue 4).
- Johan R, J. R. (n.d.). *MAKALAH ALGORITMA DAN FLOWCHART.*
- Kharisma Raya Kesuma, A., Widodo, T., & Komputer, T. (n.d.). *RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PENGENALAN HURUF HIJAIYAH BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE FSM* (Vol. 1, Issue 1).
- Kurniawan, A., Arifianto MKom, D., Ali Muharom MSi, L., Jember Jl Karimata No, M., & Jawa Timur, J. (n.d.). *ANALISIS KUALITAS SISITEM INFORMASI AKADEMIK MOBILE MENGGUNAKAN ISO 25010 (STUDI KASUS: UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER).*
- Mt, M. (2009). *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar.* <https://www.researchgate.net/publication/284165891>
- Mulyanto, A., Prasetyawan, P., Zainal Abidin Pagar Alam No, J., & Lampung Indonesia, B. (2018). *RANCANG BANGUN GAME EDUKASI “MATCHING AKSARA LAMPUNG” BERBASIS SMARTPHONE ANDROID* (Vol. 3, Issue 1).
- Pane, B., Najoan, X., & Paturusi, S. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia. *Journal Teknik Informatika*, 12(1).
- Pradana, A. G., & Nita, S. (n.d.). *Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android.*

- Rekayasa Sistem Komputer, J., Sistem Informasi, J., & Hadari Nawawi, J. H. (2019). GAME EDUKASI PENGENALAN BUDAYA DAN WISATA KALIMANTAN BARAT MENGGUNAKAN METDOE FINITE STATE MACHINE BERBASIS ANDROID [1] Haris Febriyanto Ramadhan, [2] Sampe Hotlan Sitorus, [3] Syahru Rahmayuda. In *Coding : Jurnal Komputer dan Aplikasi* (Vol. 07, Issue 1).
- Rideout, V. J., Ulla, M. A., Foehr, G., & Roberts, D. F. (2010). *A Kaiser Family Foundation Study GENERATION M 2 Media in the Lives of 8-to 18-Year-Olds.*
- Septian, A. N. (2021). *Implementasi Framework Flutter Untuk Pengaduan Implementation of the Flutter Framework for.* 9(3).
- Septian¹, A. N. (2021). *IMPLEMENTASI FRAMEWORK FLUTTER UNTUK PENGADUAN MAHASISWA UNIVERSITAS XYZ IMPLEMENTATION OF THE FLUTTER FRAMEWORK FOR COMPLAINTS XYZ UNIVERSITY STUDENTS.*
- Simangunsong, M. A. L. (2016). APLIKASI PEMBELAJARAN PEMBUATAN MUSIK MENGGUNAKAN FL STUDIO DENGAN METODE COMPUTER BASSED INSTRUCTION. In *JURIKOM* (Vol. 3, Issue 6).
- Tamra, Rahman, Markani, & Irnawati. (2021). *APLIKASI GAME EDUKASI PUZZLE DENGAN KECERDASAN BUATAN BERBASIS ANDROID.* 7(2).
<http://ejournal.fikom-unasman.ac.id>
- Yulianto, F., Utami, Y. T., & Ahmad, I. (2018). GAME EDUKASI PENGENALAN BUAH-BUAHAN BERVITAMIN C UNTUK ANAK USIA DINI. In *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika /* (Vol. 7, Issue 3).
- Radin Bungusu. 2012. Belajar Aksara dan Budaya Lampung. Jakarta Utara: Indonesia Perpustakaan Nasional Katalog Dalam Terbitan (KDT)