

## DAFTAR PUSTAKA

- Akba, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi Vocabulary English. 75–80
- Dewi, 2012. (2012). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris.
- Fahrur Rozi dan Khalimatul Khomsatun. 2019. Rancang Bangun *Game* Edukasi Pengenalan Warna Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Adobe *Flash* Berbasis Android. Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatik. Volume 04.
- Jihan Nadila, Irfan Santiko dan Retno Waluyo. 2021. Game Edukasi Pengenalan Negara Negara ASEAN Untuk Siswa SMP Kelas VIII Berbasis Android. *Journal of Innovation Information Technology and Application*. Vol.3.
- Krisan Bagus Dwisaputro. 2020. Aplikasi *Game* Edukasi Tebak Gambar Dan Menyusun Kata Untuk Siswa TK Berbasis Android. Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta.
- 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>
- Miguel, José, David Mauricio, and Glen Rodríguez. 2014. “A Review of Software Quality Models for the Evaluation of Software Products.” *International Journal of Software Engineering & Applications* 5 (6): 31–53.
- Ngakan Putu Darma Yasa dan Ni Kadek Nita Noviani Pande. 2021. *Game* Edukasi Dua Dimensi Pengenalan Hewan Berdasarkan Cara Berkembangnya yang membahas mengenai Game Edukasi Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Yaitu Kelas 3 Sekolah Dasar. STIKOM Indonesia Denpasar, Teknik Informatika. Denpasar.
- Roedavan. (2017). Construct 2 Tutorial Game Engine. Bandung.
- Siregar, E., & Anyangsen, D. (2020). Aplikasi Game Edukasi Belajar Menghafal Huruf dan Angka Berbasis Android dengan Metode Prototipe. *Jurnal Inovasi Informatika*, IV(2), 2686–1615.
- 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>

- Putra. (2016). Mengemukakan bahwa seperti halnya aplikasi atau *software* yang banyak ditawarkan oleh banyak produsen untuk membuat sebuah desain. Yogyakarta.
- Tresnawati, D., & Maulana, I. (2015). Perancangan Dan Pembuatan Game Edukasi Pencegahan Nyamuk Demam Berdarah Berbasis Android. *Jurnal Algoritma*, 14(2), 358–367.
- 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>