

DAFTAR PUSTAKA

- Afriansyah, A. (2018). Rancang Bangun Media Pembelajaran CorelDraw Berbasis Multimedia. *Jurnal TIPS: Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer Politeknik Sekayu*, 8(1), 38–45.
- Chusyairi, A., Wibowo, J. S. L., & Winata, A. K. (2020). Game Gandrung StORIES Untuk Edukasi Kebudayaan Menggunakan Metode GDLC. *Jurnal Aplikasi Sistem Informasi dan Informatika*, 1(1), 67–75.
- Dewata, M. R. S. (2021). *PENGGUNAAN BAHASA ARAB PADA GAME MOBILE LEGENDS*. 504–508.
- Farida, H., Ulfa, S., & Kuswandi, D. (2022). Pengembangan Mobile Game Based Learning Kosakata Bahasa Arab untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 38–47.
- Galih Pradana, A., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Jurnal Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2019*, 2(1), 49–53.
- Hamadi, M. R., Lumenta, A. S., & Putro, M. D. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Hafalan Doa Agama Islam. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1). <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/17791>
- Lamada, M. S., Miru, A. S., & Amalia, R.-. (2020). Pengujian Aplikasi Sistem Monitoring Perkuliahan Menggunakan Standar ISO 25010. *Jurnal MediaTIK*, 3(3). <https://doi.org/10.26858/jmtik.v3i3.15172>
- Muyasaroh, S. M., & Sudarmilah, E. (2019). Game Edukasi Mitigasi Bencana Kebakaran Berbasis Android. *PROtek: Jurnal Ilmiah Teknik Elektro*, 6(1), 31–35. <https://doi.org/10.33387/protk.v6i1.1029>
- Perginan, Gufroni, A. I., & Rachman, A. N. (2020). Rancang Bangun Game Edukasi The Adventure of Kang Ujang Menggunakan Algoritma Quadtree. *SAIS| Scientific Articles of ...*, 3(1), 24–34. <http://publikasi.unsil.ac.id/index.php/sais/article/view/104>
- Pratama, R. R., & Surahman, A. (2021). Perancangan Aplikasi Game Fighting 2 Dimensi Dengan Tema Karakter Nusantara Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 234–244. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i2.619>
- Putri, W. E. (2020). KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Penerapan Metode Quadtree pada Aplikasi Game Physics Puzzle. *Media Online*, 1(3), 119–127. <https://djournal.com/klik>
- Rifandi, E. (2017). Perancangan Aplikasi Game Simulasi Lalu Lintas Berbasis Android Dengan Metode Quad-Tree. *Pelita Informatika Budi Darma*, 16(1), 28–33.
- Simamora, L. M., & Mesran, M. (2020). Aplikasi Game Flatfrom Art Lewat Construct 2 Dengan Menggunakan Metode Quadtree. *JURIKOM (Jurnal Riset*

Komputer), 7(2), 269. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v7i2.2103>

Sukamto, R., & Shalahuddin, M. (2018). *Terstruktur dan Berorientasi Objek Edisi Revisi, Revisi*.

Vitianingsih, A. V. (2017). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform : Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(1). <https://doi.org/10.25139/inform.v1i1.220>

Wardani, W., & Wassalwa, A. (2020). Implementasi Game Bahasa Model Uji Pengetahuan Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 37–42. <https://doi.org/10.35316/lahjah.v1i1.575>