

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, B., & Sifaunajah, A. (2018). Aplikasi Game Puzzle Pengenalan Perangkat Komputer Berbasis Android. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 10(02), 42–51.
- Axelius, V., Siren, K., Setiawan, N. Y., & Rokhmawati, R. I. (2019). *Evaluasi Kualitas Perangkat Lunak Menggunakan ISO / IEC 9126-4 Quality In Use (Studi Kasus : FILKOM Apps)*. 3(2), 1625–1632.
- Fahrurozie, A. (2019). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Komputer Untuk Anak Didik Usia Sekolah Dasar. *Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi*, 4(1), 38–47.
- Hamidah, F. N., Yanuarmawan, D., & Sukya, F. (2020). Pemanfaatan e-Dictionary Berbasis Android pada Vocabulary for Beginner dalam Meningkatkan Kualitas Pengajaran di Mosaic English Training Center Kampoeng Inggris Pare. *Jurnal Pengabdian Nusantara*, 3(2), 365–375.
- Rosa, A. ., & Shalahudin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Software Engineering*. Informatika.
- Rozi, F., & Kristari, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran game edukasi berbasis android pada mata pelajaran fisika untuk siswa kelas xi di sman 1 tulungagung. *Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika*, 05(01), 35–44.
- Santosa, I., Nurkhamidah, N., & Arianti, T. (2021). Tren pemanfaatan teknologi pembelajaran dalam pengajaran kosakata bahasa inggris pada sekolah dasar. *Jurnal Umj*, 72–84.
- Suyono, Yunaeti, E., & Susilowati, T. (2020). Aplikasi Belajar Cepat Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi Dan Teknologi*, 10(2), 58.