

DAFTAR PUSTAKA

- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- 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.
- Hafidzah. (2021). *Perbandingan Performa Kompresi Video Berdasarkan Software Kompresi*. 15(10), 13–26.
- Ismunandar, I., Prasetya, R., & Kustian, N. (2021). Aplikasi Android Pembelajaran Huruf Hijaiyah Beserta Tanda Bacanya pada TK Ar Raihan. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 2(02), 303–309. <https://doi.org/10.30998/jrami.v2i02.1137>
- Krisdiawan, R. A. (2018). Implementasi Model Pengembangan Sistem Gdlc Dan Algoritma Linear Congruential Generator Pada Game Puzzle. *Nuansa Informatika*, 12(2), 1–9.
- 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>
- Muhammad Irfan Nur, Mustari S. Lamada, M. R. (2018). *RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI KEGIATAN KEMAHASISWAAN JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER BERBASIS WEB Muhammad. 1*, 129–146.
- Mulyawan, M. D., Kumara, I. N. S., Bagus, I., Swamardika, A., & Saputra, K. O. (2021). *Kualitas Sistem Informasi Berdasarkan ISO / IEC 25010 : 20(1)*.
- Musmuliadi, A. P. (2018). *PENGARUH MEDIA DESAIN GRAFIS BERBASIS ADOBE*. 3(April).

- Nilma, & Dina Mardika, P. (2021). Pembuatan Aplikasi “Calistung” Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 04(03), 297–302.
- Romadhon, D. A., & Diartono, D. A. (2019). Permainan Edukasi Pengenalan Buah Untuk Anak Usia Tk Menggunakan Construct 2. *Jurnal Dinamika Informatika*, 11(1), 24–30. <https://doi.org/10.35315/informatika.v11i1.8145>
- Santoso, B., & Ryandika, F. (2021). *Sistem Informasi dan Aplikasi Aplikasi Rute Tujuh Puncak Gunung Indonesia Berbasis Mobile*. 4(3), 2654–4229. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v4i3.12249>
- Septian, A. N. (2021). Implementasi Framework Flutter Untuk Pengaduan Implementation of the Flutter Framework for. *Jurnal Kelitbang: Inovasi Pengembangan*, 9(3), 311–325.
- Syahrudin, M., & Kencanawaty, G. (2021). APLIKASI BELAJAR ANAK PADA TK ISLAM SYAUQI BERBASIS ANDROID. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 02.
- Utomo, F. B., Tiroy, F., Butar-Butar, S., & Solihah, A. (2021). PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN CERITA DAN DOA NABI BERBASIS ANDROID. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 02.
- Yusuf, B., Maulina, I., & Fadhli, M. (2022). Game Edukasi Pengembangan Game Edukasi I’Tikad 50 Berbasis Power Point Di Dayah Al-Furqan Aceh Besar. *JINTECH: Journal Of Information Technology*, 3(2), 93–106. <https://doi.org/10.22373/jintech.v3i2.1968>