

DAFTAR PUSTAKA

- Adwiya, R. and Nasihin, M. (2017) 'Perancangan Permainan Edukasi Peduli Jajanan Sehat', *Cybernetics*, 1(02), p. 139. Available at: <https://doi.org/10.29406/cbn.v1i02.756>.
- Ashar, R., Agustia, R.D. and Bandung, J.D. (2018) 'Pembangunan Game Edukasi Pengenalan Makanan Sehat Dan Tidak Sehat Berbasis Android'.
- Erri Wahyu Puspitarini, D.W.P.A.P.N. (2016) 'Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini', *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), pp. 46–58. Available at: <https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>.
- Fahrezi, D. and Khasanah, F.N. (2019) 'Pengujian Black Box Dan Kuesioner Pada Game Feed The Animal', 3(2), pp. 193–202.
- Kartikasari, M., Oktavia, C.A. and Rakhmad Maulidi (2018) 'Efektivitas Game Edukasi Sebagai Media Sosialisasi Bagi Anak Usia Dini', *Seminar Nasional Teknologi dan Rekayasa (SENTRA)* [Preprint], (February 2019). Available at: <https://doi.org/10.22219/sentra.v0i4.2259>.
- Lubis, Z., Aryza, S. and Annisa, S. (2019) 'Perancangan Terbaru Model Pembuatan Game Shopping Habit Society Sebagai Media Edukasi Melestarikan Pasar Tradisional Menggunakan Algoritma Shuffle Random', *Journal of Electrical Technology*, 4(2), pp. 59–66.
- Martadireja, S. (2018) 'Pengaruh Microstock Terhadap Kesadaran Hak Kekayaan Intelektual Desainer Grafis', *Journal of Urban Society's Arts*, 5(1), pp. 19–28. Available at: <https://doi.org/10.24821/jousa.v5i1.2141>.
- Mawarni, E.E. (2018) 'Edukasi Gizi ” Pentingnya Sarapan Sehat Bagi Anak Sekolah ”', 11(4), pp. 97–107. Available at: <https://doi.org/10.19184/wrtp.v11i4.7238>.
- Nugroho, A. and Pramono, B.A. (2017) 'Transformatika.', *Jurnal Transformatika*, 14(2), pp. 86–91.
- Nurchayati, D. and Pusari, R. (2015) 'Upaya meningkatkan pengetahuan makanan sehat melalui penerapan sentra cooking', p. 172.
- Setiawan, Indah Fitri Astuti, D.M.K. (2014) 'Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Android Tebak Lagu Nusantara: Senara', *Jurnal Informatika Mulawarman*, 9(2), pp. 24–30.