

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Rahman. 2021. "Pemodelan Uml Untuk Sistem Informasi Persewaan Alat Pesta." *Jurnal Fasilkom* 11(2): 79–86.
- Andini, Fadil Rahmat, Inggih Permana, and Febi Nur Salisah. 2018. "An Nation : Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android Untuk TK Islam." *Seminar Nasional Teknologi Informasi, Komunikasi dan Industri (SNTIKI-10)* (November): 101–6. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/SNTIKI/article/view/5909>.
- Android.com. "Mengenal Android Studio | Developer Android | Android Developers." <https://developer.android.com/studio/intro?hl=id> (February 18, 2023).
- Ani Hartati, Fajriyah & Khana Wijaya. 2021. "Game Edukasi Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash CS6." *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika* 2(1): 1–15.
- Aprilia, Nadila, and Rika Rosnelly. 2020. "Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Angka Dan Huruf Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android." *Jurnal FTIK* 1(1): 967–80.
- Audie, Nurul. 2019. "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2(1): 589–90.
- Berkati, Axel. 2021. "Merancang Dan Membuat Aplikasi Hitung BMI Dengan Menggunakan Android Studio." (June): 0–9. <https://www.researchgate.net/publication/352787086>.
- Febyla, Nujjiya, and Ariyan Zubaidi. 2022. "Analisis Dan Perbaikan Tampilan Sistem Informasi Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat Berbasis Website Menggunakan Figma." *Jurnal Begawe Teknologi Informasi (JBegaTI)* 3(2): 273–84.
- Firly, Firly, Ika Pratama Dewi, Lativa Mursyida, and Agariadne Dwinggo Samala. 2021. "Dasar-Dasar Android Studio Dan Membuat Aplikasi Mobile Sederhana." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 10: 1–239.
- "ISO 25010." <https://iso25000.com/index.php/en/iso-25000-standards/iso-25010> (April 16, 2023).
- Julianto, Simatupang, and Sianturi Setiawan. 2019. "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Pada Po. Handoyo Berbasis Online." *Simatupang, Julianto Sianturi, Setiawan* 3(2): 11–25. <https://journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/view/56/48>.
- Krisdiawan Andriyat Rio. 2019. "Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Huruf Alfabet Dan Angka Berbasis Android." *Jurnal Ilmu Komputer* 10(001): 43–51.
- Mawardi. 2017. "Merancang Model Dan Media Pembelajaran." *Jurnal Penididkan dan Kebudayaan* 8(1): 26–40.
- Nikiforidou. 2018. "Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini." *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran* 6(1): 39–44.
- Novianto, Andri, and Manasse Siahaan. 2021. "Aplikasi Pengenalan Huruf, Angka, Warna Dan Gambar Menggunakan Construct 2 Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android." *Jurnal Ilmu Data* 1(1): 2021–22.
- Nuraini, Neni, and Imam Ahmad. 2021. "Sistem Informasi Manajemen

- Kepegawaian Menggunakan Metode Key Performance Indicator Untuk Rekomendasi Kenaikan Jabatan (Studi Kasus: Kejaksaaan Tinggi Lampung).” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)* 2(3): 81. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>.
- P, Bella Pratiwi K., Raafi Nur Ali, and Eka Sulistiyowati. 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran Biodiversitas Berbasis Android.” *Journal of Tropical Chemistry Research and Education* 1(1): 36–42.
- Riyandana, Eksa, M. Ghufroni An Ars, and Ade Surahman. 2022. “Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Kosakata Baku Dalam Bahasa Indonesia Di Tingkat Sekolah Dasar (Studi Kasus Sd Negeri 1 Way Petai Lampung Barat).” *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)* 3(2): 213–25. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>.
- Rosa, A.S, and M. Shalahuddin. 2016. *REKAYASA PERANGKAT LUNAK*. Bandung: Informatika Bandung.
- Rozandy, Margaretha P.N, and Yosafat P Koten. 2021. “Susunan Staf Redaksi.” *Jurnal IN CREATE* 8: 11–17.
- Siregar, Mei Roselina, and Nelmiawati Nelmiawati. 2020. “Game 3D ‘Lawan Narkoba’ Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC).” *Journal of Applied Multimedia and Networking* 4(1): 24–31.
- Talango, Sitti Rahmawati. 2020. “Konsep Perkembangan Anak Usia Dini.” *Early Childhood Islamic Education Journal* 1(1): 92–105.
- Wijayanto & Istianah. 2017. “Efektifitas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak.” *Transformasi Pembelajaran Nasional* 1: 287–95.
- Windawati, Ririn, and Henny Dewi Koeswanti. 2021. “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5(2): 1027–38.
- Www.sampoernauniversity.ac.id. “Apa Itu Penelitian Studi Kasus? Pengertian, Tujuan Dan Contohnya.” <https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/penelitian-studi-kasus/> (March 3, 2023).
- Yulianto. 2019. “Yuliyanto.” 08(2): 8–13.