

DAFTAR PUSTAKA

- Barros, B., Marisa, F., & Wijaya, I. D. (2018). PEMBUATAN GAME KUIS SIAPA PINTAR. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 45-45.
- Daulay, J. T., Firman, C. E., & Suhendrik. (2022). SISTEM PARKIR SEKOLAH BERBASIS JAVA MENGGUNAKAN BARCODE SCANNER STUDI KASUS SMKN 3 TANAH PUTIH. *Jurnal Manajemen dan Teknologi Informasi*, 8-8.
- Gufroni, A. I., Rachman, A. N., Hiron, N., & Malik, Y. A. (2013). Implementasi Google Maps API Dalam Aplikasi Mobile Penghitung Jarak Aman Dari Dampak Kemungkinan Letusan Gunung Galunggung. B-12 - B-12.
- Hanafri, M. I., Budiman, A., & Akbar, N. A. (2015). Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android. *Jurnal Sisfotek Global*, 50 - 50.
- Haswan, F., & Al-Hafiz, N. W. (2018). Aplikasi Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam. *Riau Journal Of Computer Science*, 31-32.
- Krisdiawan, R. A. (n.d.). Implementasi Model Pengembangan Sistem GDLC dan Algoritma Linear Congruential Generator Pada Game Puzzle.
- Krisdiawan, Rio Andriyat. (2018). Implementasi Model Pengembangan Sistem GDLC dan Algoritma Linear Congruential Generator Pada Game Puzzle. *Jurnal Nuansa Informatika*, 2-4.
- Learn : Photopea*. (2022). Retrieved from Photopea: <https://www.photopea.com>
- Makrifah, F. N., & Sudarmilah, E. (2019). Game Edukasi Mitigasi Bencana Gunung Meletus "Petualangan Guntur". *Jurnal PROtek*, 36 - 36.
- Masripah, S., & Ramayanti, L. (2020). PENERAPAN PENGUJIAN ALPHA DAN BETA PADA APLIKASI PENERIMAAN SISWA BARU. *JURNAL SWABUMI*, 101-101.
- Mudhoffar, A., & Puspitasari, N. F. (2008). Visualisasi Perumahan Akademi Militer Panca Arga Magelang Berbasis 3D. *Jurnal Publikasi*, 2 - 2.
- Nuqisari, R., & Sudarmilah, E. (2019). Pembuatan Game Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 Berbasis Android. *Jurnal Teknik Elektro*, 87 - 87.
- Nurhayati, A. N., Josi, A., & Hutagalung, N. A. (2018). RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN BARANG PADA KOPERASI KARTIKA SAMARA GRAWIRA PRABUMULIH. 15-15.

- Nurlaila, H., Hidayah, N. A., & Latisuro, S. W. (2014). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI KOPERASI BERBASIS WEB PADA KOPERASI WARGA BARU MTS N 17 JAKARTA. *Jurnal Sistem Informasi*, 2 - 2.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2018). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 334 - 334.
- Rivai, D. A., & Purnama, B. E. (2014). Pembangunan Sistem Informasi Pengolahan Data Nilai Siswa Berbasis WEB Pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Miftahul Huda Ngadirojo. *Indonesian Journal On Networking and Security*, 21-21.
- Salamah, U., & Khasanah, F. N. (2018). Pengujian Sistem Informasi Penjualan Undangan Pernikahan Online Berbasis Web Menggunakan Black Box Testing. *Journal Information For Educators And Professionals*, 36-36.
- Saputra, A. D., & Borman, R. I. (2020). SISTEM INFORMASI PELAYANAN JASA FOTO BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS:ACE PHOTOGRAPHY WAY KANAN). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 90-90.
- Saputro, T. A., Kriswandani, & Ratu, N. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 PADA MATERI ALJABAR KELAS VII. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 12 - 12.
- Satria, M. D., Muhaqiqin, & Triyono, A. (2021). APLIKASI PEMBELAJARAN BIOLOGI TENTANG TANAMAN BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK KELAS XI. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 41-41.
- Sugiarto, H. (2018). Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka. *Indonesian Journal on Computer and Information Technology*, 27 - 28.
- Syamsiah. (2019). PERANCANGAN FLOWCHART DAN PSEUDECODE PEMBELAJARAN MENGENAL ANGKA DENGAN ANIMASI UNTUK ANAK PAUD RAMBUTAN. *Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi*, 87-88.
- What Is Android : Android*. (n.d.). Retrieved from Android Web Site: <https://www.android.com>
- Widiastuti, N. I., & Setiawan, I. (2012). MEMBANGUN GAME EDUKASI SEJARAH WALISONGO. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, 42 - 42.
- Wijaya, R. F., Utomo, R. B., Niska, D. Y., & Khairul. (2019). APLIKASI PETANI PINTAR DALAM MONITORING DAN PEMBELAJARAN

BUDIDAYA PADI BERBASIS ANDROID. *Rang Teknik Journal*, 123 - 124.

Zulkarnais, A., Prasetyawan, P., & Sucipto, A. (2018). Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung Pada Platform Android. *Jurnal Pengembangan IT*, 96-96.