

DAFTAR PUSTAKA

- A.S., R. and Shalahuddin, M. (2019) *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*, Informatika Bandung. Bandung.
- Atmojo, W.T., Irvansyah, M. and Setiyadi, D. (2019) ‘Metode Multimedia Development Life Cycle Pada Animasi Berhitung Interaktif Sebagai Alat Bantu Belajar Matematika’, *Information System For Educators And Professionals*, 4(1), pp. 35–44.
- Azis, N. (2018) ‘Perancangan Aplikasi Enkripsi Dekripsi Menggunakan Metode Caesar Chiper dan Operasi XOR’, *Ikraith-Informatika*, 2(1), pp. 72–80.
- Bakhri, S. (2019) ‘Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE’, *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(2), p. 130. Available at: <https://doi.org/10.29407/intensif.v3i2.12666>.
- Beli, J.Y., Hariadi, F. and Sitaniapessy, D.A. (2023) ‘Permainan Edukasi Mengenal Angka dan Berhitung untuk Anak Usia Dini Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Berbasis Android’, *Blend Sains Jurnal Teknik*, 2(1), pp. 46–55. Available at: <https://doi.org/10.56211/blendsains.v2i1.289>.
- Ekawati, R. (2019) ‘Penerapan Media Pembelajaran Matematika Mi / Sd Berbasis Multimedia’, *Jurnal Kajian dan Pengembangan Umat*, 3(1), pp. 36–44.
- Epriliyansyah, A., Verina, W. and Tanjung, M.R. (2020) ‘Perancangan Game Edukasi Pengenalan Perhitungan Untuk Anak Usia Dini Dengan Metode RAD Berbasis Android’, *Ftik*, 1(1), pp. 629–638.
- Hidayati, A.N. *et al.* (2020) ‘Perencanaan Gapura Di Kawasan Mck Terpadu Jl. Tirtarona Rt 03, Rw 07, Kelurahan Tlogomas, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang’, *Sustainable, Planning and Culture (SPACE): Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota*, 2(1), pp. 20–22. Available at: <https://doi.org/10.32795/space.v2i1.828>.
- International Organisation for Standardisation (2011) *ISO/IEC 25010:2011, International Organisation for Standardisation (ISO)*. Available at: <https://doi.org/10.1081/E-ELIS3-120044716>.
- Karundeng, C.O., Mamahit, D.J. and Sugiarto, B.A. (2018) ‘Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Satwa Langka di Indonesia Menggunakan Augmented Reality’, *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1), pp. 1–8. Available at: <https://doi.org/10.35793/jti.13.1.2018.20852>.
- Khairi, H. (2018) ‘Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun’, *Jurnal Warna*, 2(2), pp. 15–28.
- Khairiah, D., Dalimunthe, E.M. and Nasution, I.N.A. (2020) ‘Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Dengan Media Gambar’, *Corporate*

- Governance (Bingley)*, 10(1), pp. 54–75.
- Kumala, N.K.R., Puspaningrum, A.S. and Setiawansyah, S. (2020) ‘E-Delivery Makanan Berbasis Mobile (Studi Kasus : Okonomix Kedaton Bandar Lampung)’, *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 1(2), pp. 105–110. Available at: <https://doi.org/10.33365/jtsi.v1i2.607>.
- Maghfiroh and Shofia Suryana, D. (2021) ‘Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini’, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), p. 1561.
- Muhyidin, M.A., Sulhan, M.A. and Seviana, A. (2020) ‘Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma’, *Jurnal Digit*, 10(2), p. 208. Available at: <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>.
- Mulyawan, M.D. *et al.* (2021) ‘Kualitas Sistem Informasi Berdasarkan ISO/IEC 25010: Literature Review’, *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 20(1), p. 15. Available at: <https://doi.org/10.24843/mite.2021.v20i01.p02>.
- Muntahanah, M., Khairunnisyah, K. and Pangestu, I.D. (2020) ‘Penerapan Algoritme Fisher Yates Dalam Pembuatan Aplikasi Pengenalan Media Pembelajaran Hurup, Angka, Jenis Warna, Sayuran dan Buah-Buahan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Smartphone Android’, *Pseudocode*, 7(2), pp. 88–96. Available at: <https://doi.org/10.33369/pseudocode.7.2.88-96>.
- Novianto, A. and Siahaan, M. (2021) ‘Aplikasi Pengenalan Huruf , Angka , Warna Dan’, *Pusdansi.org*, 1(1), pp. 1–12.
- Solfiah, Y., Hukmi, H. and Febrialismanto, F. (2021) ‘Games Edukatif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini’, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), pp. 2146–2158. Available at: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.910>.
- Soraya, A. and Wahyudi, A.D. (2021) ‘Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dimsum Berbasis Web (Studi Kasus: Kedai Dimsum Soraya)’, *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(4), pp. 43–48.
- Wijaya, Y.D. and Astuti, M.W. (2021) ‘Pengujian Blackbox Sistem Informasi Penilaian Kinerja Karyawan Pt Inka (Persero) Berbasis Equivalence Partitions’, *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, 4(1), p. 22. Available at: <https://doi.org/10.32502/digital.v4i1.3163>.
- Yasmin, J. (2022) ‘Perancangan Aplikasi Edukasi Pengenalan Angka Dan Karakter Untuk Balita Berbasis Android (Studi Kasus TK An-Nisa)’, *Jurnal Ilmu Komputer*, Vol(01), p. 31.