

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R. and Chandra, A. (2017) ‘Analisis Implementasi Game Edukasi “the Hero Diponegoro” Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Mts. Attaroqie Malang’, *Jurnal Teknologi Informasi*, 8(1), pp. 2086–2989.
- Ansori, Z. dan Y. (2019) ‘Pelatihan Pengenalan Perangkat Keras Dan Perangkat Lunak Komputer Untuk Siswa-Siswi Sdn 1 Desa Batu Tegi Kecamatan Air Naningan’, *Publika Pengabdian Masyarakat*, 1(1), p. 35142.
- Arifudin, D. et al. (2022) ‘Implementasi Game Design Document Pada Perancangan Game Based Learning’, *CogITo Smart Journal*, 8(2), pp. 385–397. Available at: <https://doi.org/10.31154/cogito.v8i2.431.385-397>.
- Arpan, M. and Sadikin, S. (2020) ‘Media Pembelajaran Interaktif Perangkat Keras Komputer’, *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 20(2), pp. 43–50.
- Harianto, D.R. and Sibarani, F.H. (2024) ‘SISTEM INFORMASI HUMAN RESOURCE MANAGEMENT PADA HOTEL NIVIA MENGGUNAKAN METODE’, 4307(May), pp. 685–690.
- Ihsan, M.A. (2022) ‘PERANGKAT KERAS KOMPUTER DALAM SISTEM INFORMASI MANAJEMEN’, *Jurnal PIK Perangkat Keras Komputer* [Preprint].
- Kustandi, C. and Darmawan, D. (2020) Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat, AL-Ahya.
- Nuqisari, R. and Sudarmilah, E. (2019) ‘Pembuatan Game Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 berbasis Android’, *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 19(2), pp. 86–92. Available at: <https://doi.org/10.23917/emitor.v19i2.7987>.
- Nur Aini H and Hepnyi Samosir (2021) ‘Aplikasi Alat Bantu Belajar Bahasa Inggris Untuk Sekolah Dasar’, *JSK (Jurnal Sistem Informasi dan Komputerisasi Akuntansi)*, 5(2), pp. 15–18. Available at: <https://doi.org/10.56291/jsk.v5i2.67>.
- Pranatawijaya, V.H. et al. (2019) ‘Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online’, *Jurnal Sains dan Informatika*, 5(2), pp. 128–137. Available at: <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>.

- Purnomo, I.I. (2020) 'Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2', *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), p. 86. Available at: <https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>.
- Putri, V.A. (2022) 'Perancangan Game Puzzle Pengenalan Lingkungan Sekolah Pada Anak TK Berbasis Adobe Flash CS6', *Informatika*, 10(1), pp. 43–53. Available at: <https://doi.org/10.36987/informatika.v10i1.2585>.
- Riyandana, E. et al. (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), pp. 213–225. Available at: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>.
- Rosaly, R. and Prasetyo, A. (2019) 'Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan', <https://www.nesabamedia.com>, 2, p. 2. Available at: <https://www.nesabamedia.com/pengertian-flowchart/https://www.nesabamedia.com/pengertian-flowchart/>.
- Syarif, S., Hasanuddin, T. and Hasnawi, M. (2022) 'Perancangan Game Puzzle Labirin menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) berbasis Unreal Engine', *Buletin Sistem Informasi dan Teknologi Islam*, 3(1), pp. 34–41. Available at: <https://doi.org/10.33096/busiti.v3i1.582>.
- Wattiheluw, F.H., Rochimah, S. and Fatichah, C. (2019) 'Klasifikasi Kualitas Perangkat Lunak Berdasarkan Iso/Iec 25010 Menggunakan Ahp Dan Fuzzy Mamdani Untuk Situs Web E-Commerce', *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 17(1), p. 73. Available at: <https://doi.org/10.12962/j24068535.v17i1.a820>.