

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Muhyidin, M., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). *PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA* (Vol. 10, Issue 2). <https://my.cic.ac.id/>.
- Annas, M. I., Kuswanto, J., Frobenius, arvin C., & Untoro, W. Y. (2023). Game Mengenal Pahlawan Nasional Menggunakan Construct 2 Berbasis Android untuk Sekolah Dasar Kelas IV. *Infotek : Jurnal Informatika Dan Teknologi*, 6(1), 30–39. <https://doi.org/10.29408/jit.v6i1.7257>
- Arjuan Setiawan, M., & Zakki Falani, A. (2021). *GAME EDUKASI PENGENALAN PAHLAWAN NASIONAL BERBASIS ANDROID* (Vol. 13, Issue 02).
- Azaria, D. B., & Kasih, P. (2022). Game Edukasi Pengenalan Tokoh Pahlawan Indonesia Berbasis Android. In *Universitas Nusantara PGRI Kediri. Kediri* (Vol. 1).
- 10+ *Daftar Pahlawan dari Sulawesi yang Telah Berjasa Untuk Indonesia - Gramedia Literasi*. (n.d.). Retrieved 4 January 2024, from <https://www.gramedia.com/literasi/daftar-pahlawan-dari-sulawesi/>
- 10+ *Daftar Tokoh Pahlawan dari Jawa Beserta Biografi Singkatnya - Gramedia Literasi*. (n.d.). Retrieved 4 January 2024, from <https://www.gramedia.com/literasi/daftar-tokoh-pahlawan-dari-jawa/>
- 12 *Pahlawan Asal Sumatra Beserta Biografi Singkatnya - Gramedia Literasi*. (n.d.). Retrieved 4 January 2024, from <https://www.gramedia.com/literasi/pahlawan-asal-sumatra/>
- Darmanto, S. A. (2023). *Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Tokoh pahlawan Bangsa Berbasis Android*.
- Fadil Akbar, M., & Sulistiani, H. (2020). *GAME EDUKASI PENGENALAN HEWAN LANGKA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2*. 7(2), 275–282. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202071671>
- Hardiansyah, A., & Mauliana, P. (2021). *Aplikasi Game Edukasi Mengenal Pahlawan Indonesia Berbasis Android Pada SDN Ciburuy*. 2(2).
- Husain, A., & Saleh, H. (2018). Game Edukatif Bentuk Puzzle Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Nasional CosPhi*, 2(1), 2597–9329.
- Indra Wahyu Fernando Irawan, Sumenge Tangkawarouw Godion Kaunang, & Virginia Tulenan. (n.d.). *Application of 3D Educational Game for Introducing the Hero Maria Walanda Maramis*.
- Irvansyah, F. (2020). *APLIKASI PEMESANAN JASA CUKUR RAMBUT BERBASIS ANDROID*. In *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi (JIITI)* (Vol. 1, Issue 1).
- Jodi Hendrawan, & Ika Devi Perwitasari. (2019). *APLIKASI PENGENALAN*

*PAHLAWAN NASIONAL DAN PAHLAWAN REVOLUSI BERBASIS ANDROID .*

- Kartika Sawitri, F. (2022). *RANCANG BANGUN GAME 2D HELL ESCAPE BERBASIS ANDROID DENGAN MENERAPKAN METODE GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE (GDLC)*.
- Krisdiawan, R. A., Faza Rohmana, M., & Permana, A. (2020). *PEMBUATAN GAME RUNAWAY FROM CULIK DENGAN ALGORITMA FUZZY MAMDANI*. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/buffer>
- Mulyawan, M. D., Kumara, I. N. S., Swamardika, I. B. A., & Saputra, K. O. (2021). Kualitas Sistem Informasi Berdasarkan ISO/IEC 25010: Literature Review. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 20(1), 15. <https://doi.org/10.24843/mite.2021.v20i01.p02>
- Pratama, E. B., Hendini, A., & Melda, A. (2020). GAME EDUKASI INTERAKTIF SMART KIDS BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Jurnal Informatika Kaputama(JIK)*, 4(2).
- Pritandhari Meyta, & Wibawa Fajri, A. (2021). *PELATIHAN DESAIN GRAFIS CORELDRAW MENINGKATKAN KREATIVITAS KARANG TARUNA PEMUDA MANDIRI KELURAHAN REJOMULYO*.
- Rosaly, R., Prasetyo, A., & Kom, M. (2019). *Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan*.
- RRI.co.id - Biografi Singkat Para Pahlawan Nasional Asal Kalimantan*. (n.d.). Retrieved 4 January 2024, from <https://www.rri.go.id/index.php/lain-lain/458882/biografi-singkat-para-pahlawan-nasional-asal-kalimantan>
- Sam'ani, S., Qamaruzzaman, M. H., & Sutami, S. (2020a). Rancang Bangun Biografi Pahlawan Nasional Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Informatika*, 5(2), 133–143. <https://doi.org/10.35316/jimi.v5i2.892>
- Sam'ani, S., Qamaruzzaman, M. H., & Sutami, S. (2020b). Rancang Bangun Biografi Pahlawan Nasional Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Informatika*, 5(2), 133–143. <https://doi.org/10.35316/jimi.v5i2.892>
- Saputra Muhammad. F. B, Surahman Ade, & Rahmanto Yuri. (2022). *Game Edukasi Bahasa Arab Dengan Tema Sekolah Menggunakan Algoritma Quadtree Di Sekolah Insan Mandiri*.
- Social Experiment Benjamin Master Adhisurya - Tokoh Pahlawan*. (n.d.). Retrieved 12 May 2024, from <https://hai.grid.id/read/072392206/social-experiment-ini-menunjukkan-anak-zaman-now-lebih-kenal-atta-dan-awkarin-dibandingkan-pahlawan-nasional>
- Supena, A. (2022). *PERANCANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN INDONESIA DENGAN UNITY 3D PADA SD PEMBANGUNAN AL HIKMAH BERBASIS ANDROID*.
- Surani, D. (2019). *STUDI LITERATUR : PERAN TEKNOLOG PENDIDIKAN DALAM PENDIDIKAN 4.0*. 2(1), 456–469.
- Syamsiah. (2019). *PERANCANGAN FLOWCHART DAN*

*PSEUDOCODE PEMBELAJARAN MENGENAL ANGKA DENGAN ANIMASI UNTUK ANAK PAUD RAMBUTAN.*

Sya'roni, W., & Tholib, A. (2019). *PEMANFAATAN TOOLS CONSTRUCT 2 UNTUK PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN NASIONAL BAGI ANAK-ANAK USIA DINI.*

Wahyu, S. (2022). *Penerapan Metode Game Development Life Cycle Pada Pengembangan Aplikasi Game Pembelajaran Budi Pekerti.*

Yulyanto, Andriasnyah, & Nunu Nugraha. (2023). *Rancang Bangun Game Pembelajaran Operasi Dasar Matematika Menggunakan Algoritma Fisher Yattes.*