

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, F. N. (2023). Fonologi perbedaan vokal. *Maliki Interdisciplinary Journal (MIJ) EISSN*, 1(4), 202–208. <http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/index>
- Adha, K., Mesran, Murdani, Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Budidarma, P., Sisingamangaraja No, J., & Limun Medan, S. (2017). Penerapan Linear Congruent Method Pada Game Edukasi Tebak Huruf Hiragana Dan Katakana Berbasis Android. *JOURNAL TIMES*, VI(1). <http://ejournal.stmik-time.ac.id>
- Adjie, R. (2020). *Metode Dasar Belajar Bahasa Mandarin* (Vol. 1). President University.
- Agustin, M. D., Setiawan, A., & Maruf, Moh. F. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE BERGANDA SEBAGAI SUPPORTING DAYA INGAT MENGHAFAKAL HURUF ALFABET SISWA KELAS I SD NEGERI 2 SENGON. *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 10–19. <https://doi.org/10.55933/TJRIIPD.V2I1.173>
- Annisa, P., Walfaidzin, M., & Asqia, N. (2022). Penggunaan Papa Alfabet dan Kartu Huruf dalam Meningkatkan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok B di TK Al-Aqsha Parepare. *Anakta : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 30–38. <https://doi.org/10.35905/ANAKTA>
- Arifin, Sumpeno, S., Hariadi, M., & Syarif, A. M. (2019). Membangun Sistem Text-to-Audiovisual Bahasa Indonesia Berdasarkan Database Suara Berbasis Suku Kata Untuk Mendukung Pembelajaran Pelafalan Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Informasi-Aiti* |, 15(1), 14–26.
- Erianto, E., & Hadikrisanto, W. (2022). Game Edukasi Pengenalan Huruf Alfabet Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Alphabet Letter Recognition Educational Game as a Learning Media For Early Childhood. *Jurnal Ilmiah Intech : Information Technology Journal of UMUS*, 4(02).
- Firmansyah, A., harris, abdul, & Suratno, E. (2022). Perancangan Game Edukasi Tangkap Huruf Alfabet Berbasis Android Pada Tk Islam Diniyyah Al-Azhar Jambi. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Komputer(JAKAKOM)*, 2(2), 295–304. <https://doi.org/10.33998/JAKAKOM.2022.2.2.158>
- Firmansyahputra, B., & Cherid, A. (2020). Aplikasi Multimedia Pengenalan Huruf Alfabet, Buah dan Hewan Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Telekomunikasi Dan Komputer*, 9(3), 173. <https://doi.org/10.22441/INCOMTECH.V9I3.7173>
- ISO 25010. (n.d.). Retrieved November 16, 2023, from <https://iso25000.com/index.php/en/iso-25000-standards/iso-25010>

- Krishna Pillai, S., Iksan, N., Abd Arif, H., Panessai, I. Y., Abdulbaqie, A. S., Yani, A., & Ismail. (2021). Kemudahan Penggunaan Augmented Reality sebagai Alat Bantu Pembelajaran Online bagi Meningkatkan Kinerja dan Prestasi Siswa Dalam Seni Ukiran Kayu. *Journal of Engineering, Technology, and Applied Science*, 3(2), 48–57. <https://doi.org/10.36079/lamintang.jetas-0302.256>
- Mitula, M. (2023). A Penggunaan Huruf Amplas dalam Pengenalan Huruf Alfabet pada Anak Uisa 4-5 Tahun di TK Kasih Ayu Desa Kelapa Kecamatan Kelapa. *BERNAS KIDS: Islamic Childhood Education Journal*, 2(2), 28–36. <https://doi.org/10.32923/BERNAS>
- Mufida, B. A., Putra, F. N., & Yusron, R. D. R. (2021). Pembuatan Games Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Makanannya Berbasis Augmented Reality Implementation of Augmented Reality in Animal Recognition Educational Games Based on Their Food. In *JACIS: Journal Automation Computer Information System* (Vol. 1, Issue 2).
- Mulyati, S. (2022). Kemampuan Siswa dalam Penggunaan Huruf Kapital dan Tanda Baca pada Penulisan Karangan Deskripsi. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2495–2504. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2395>
- 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>
- Retnawati, H., & Retnawati, H. (2015). PERBANDINGAN AKURASI PENGGUNAAN SKALA LIKERT DAN PILIHAN GANDA UNTUK MENGUKUR SELF-REGULATED LEARNING. *Jurnal Kependidikan*, 45(2). <https://doi.org/10.21831/jk.v45i2.7493>
- Ridlo, I. A. (2017). Pedoman Pembuatan Flowchart. *Fakultas Kesehatan Masyarakat*, 11(1), 1–27.
- Satria, P., Putra, U., Efendi, A., Aditama, W., Novitasari, D., Anom, N., & Setiawan, F. (2022). PENGEMBANGAN KARAKTER MOBILE GAME PERANG PUPUTAN KLUNGKUNG. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain Dan Media (JURRSENDEM)*, 1(1).
- Septian. (2021). *Implementasi Framework Flutter Untuk Pengaduan Implementation of the Flutter Framework for*. 9(3).
- Setiawan, I., Wijaya, K., & Yuliana, Y. (2020). APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF ALFABET MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3. *INFORMATIKA*, 8(3), 89–94. <https://doi.org/10.36987/INFORMATIKA.V8I3.1794>
- Siahaan, A. M., & Hendrik, J. (2022). Perancangan Aplikasi Edukasi Pembelajaran Alfabet dan Angka Berbasis Android dengan Metode Linear Congruential

- Generator (LCG). *Bulletin of Computer Science Research*, 3(1), 170–176.
<https://doi.org/10.47065/BULLETCR.V3I1.223>
- Sintaro, S., Ramdani, R., & Samsugi, S. (2020). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI TEMPAT BERSEJARAH DI INDONESIA. In *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)* (Vol. 1, Issue 1). <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Situmorang, F. Y., Romadhona, M., & Sutejo, A. (2024). Perancangan Desain Karakter Board Game Batik Jetis Sidoarjo. *Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1186–1196.
- Wahyu, S. (2022). SKANIKA: Sistem Komputer dan Teknik Informatika Penerapan Metode Game Development Life Cycle Pada Pengembangan Aplikasi Game Pembelajaran Budi Pekerti. *Sistem Komputer Dan Teknik Informatika*, 5(1), 82–91.