

DAFTAR PUSTAKA

- Arisandy, D., Marzal, J. and Maison, M. (2021) 'Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Software Construct 2 Berbantuan Phet Simulation Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa', *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), pp. 3038–3052. doi: 10.31004/cendekia.v5i3.993.
- Bagus Brama Barnawa, I., Kompiang Oka Sudana, A. A. and Suar Wibawa, K. (2019) 'MepandesVR, Aplikasi Virtual Reality Media Pembelajaran Animasi 3D Prosesi Upacara Mepandes di Bali Berbasis Android', *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 7(1), p. 49. doi: 10.24843/jim.2019.v07.i01.p06.
- Candra, K., Noviyanti, L. P. E. and Nurlaily, K. (2018) 'Pemaknaan dan Transmisi Mantra Tri Sandhya Pada Remaja Hindu Bali Di Daerah Malang', *Jurnal POETIKA*, 6(1), p. 44. doi: 10.22146/poetika.35679.
- Fitria, L., Apriliani and Azmi, N. (2022) 'Analisis Prosedur Penjualan Rumah Secara Kredit Pada Pt Ana Indo Perkasa', *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi. dan Akuntansi)*, 6(2), pp. 1011–1020.
- Galih Pradana, A. and Nita, S. (2019) 'Rancang Bangun Game Edukasi "AMUDRA" Alat Musik Daerah Berbasis Android', *Jurnal Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2019*, 2(1), pp. 49–53.
- Gede, I., Gunawan, D. and Saputra, P. W. (2021) 'Optimalisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Digital', *Purwadita : Jurnal Agama dan Budaya*, 5(1), pp. 43–50. Available at: <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/Purwadita/article/view/1427>.
- Habibati, H., Hasan, M. and Fitri, N. R. (2019) 'Pengembangan Media Buletin Menggunakan Coreldraw X7 pada Materi Pencemaran Lingkungan', *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1), pp. 23–33. doi: 10.24815/jpsi.v7i1.13514.
- Huda, B. and Priyatna, B. (2019) 'Penggunaan Aplikasi Content Management System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-commerce', *Systematics*, 1(2), p. 81. doi: 10.35706/sys.v1i2.2076.
- 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. doi: 10.23917/emitor.v19i2.7987.
- Septian¹, A. N. (2021) 'Implementasi Framework Flutter Untuk Pengaduan Mahasiswa Universitas Xyz Implementation Of The Flutter Framework For Complaints Xyz University Students', *Jurnal Balitbangda*

Lampungprov, 9(3).

Sumaryana, Y. and Hikmatyar, M. (2020) 'Aplikasi Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc)', *TeIKa*, 10(2), pp. 117–124. doi: 10.36342/teika.v10i2.2381.

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. doi: 10.12962/j24068535.v17i1.a820.