

## DAFTAR PUSTAKA

- Borichlev, J., & Dirgantara, H. B. (2022). Pembuatan Aplikasi Permainan Edukasi Tentang Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Berbasis Android. *KALBISIANA*, 1204.
- Daulay, J. T., Firman, C. E., & Suhendrik. (2022). SISTEM PARKIR SEKOLAH BERBASIS JAVA MENGGUNAKAN BARCODE SCANNER STUDI KASUS SMKN 3 TANAH PUTIH. *Jurnal Manajemen dan Teknologi Informasi*, 8-8.
- Janata, R., Priandika, A. T., & Gunawan, D. R. (2022). PENGEMBANGAN GAME PETUALANGAN EDUKASI PENGENALAN SATWA DILINDUNGI DI INDONESIA MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 15-16.
- Makrifah, F. N., & Sudarmilah, E. (2019). Game Edukasi Mitigasi Bencana Gunung Meletus "Petualangan Guntur". *Jurnal PROtek*, 36 - 36.
- Masripah, S., & Ramayanti, L. (2020). PENERAPAN PENGUJIAN ALPHA DAN BETA PADA APLIKASI PENERIMAAN SISWA BARU. *JURNAL SWABUMI*, 101-101.
- Nuqisari, R., & Sudarmilah, E. (2019). Pembuatan Game Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 Berbasis Android. *Jurnal Teknik Elektro*, 87 - 87.
- Rudiansyah, & Radhi, M. (2019). Perilaku Satwa Liar Pada Kelas Burung (Aves). *Universitas Almuslim*, 1.
- Salamah, U., & Khasanah, F. N. (2018). Pengujian Sistem Informasi Penjualan Undangan Pernikahan Online Berbasis Web Menggunakan Black Box Testing. *Journal Information For Educators And Professionals*, 36-36.
- Sanriomi Sintaro, R. R. (2020). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI TEMPAT BERSEJARAH DI . *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)* , 51-57.
- Saputra, A. D., & Borman, R. I. (2020). SISTEM INFORMASI PELAYANAN JASA FOTO BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS:ACE PHOTOGRAPHY WAY KANAN). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 90-90.
- Saputro, T. A., Kriswandani, & Ratu, N. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 PADA MATERI ALJABAR KELAS VII. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 12 - 12.
- Satria, M. D., Muhaqiqin, & Triyono, A. (2021). APLIKASI PEMBELAJARAN BIOLOGI TENTANG TANAMAN BERBASIS AUGMENTED

REALITY UNTUK KELAS XI. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 41-41.

Sugiarto, H. (2018). Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka. *Indonesian Journal on Computer and Information Technology*, 27 - 28.

Syamsiah. (2019). PERANCANGAN FLOWCHART DAN PSEUDECODE PEMBELAJARAN MENGENAL ANGKA DENGAN ANIMASI UNTUK ANAK PAUD RAMBUTAN. *Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi*, 87-88.

Wijaya, R. F., Utomo, R. B., Niska, D. Y., & Khairul. (2019). APLIKASI PETANI PINTAR DALAM MONITORING DAN PEMBELAJARAN BUDIDAYA PADI BERBASIS ANDROID. *Rang Teknik Journal*, 123 - 124.

winarto, Darma, K. T., & Lestari, S. (2020). Game Edukasi Bahasa Inggris untuk Siswa SD Kelas 3. *Jurnal Darmajaya*, 45-45.

Winarto, K. T. (2020). Game Edukasi Bahasa Inggris untuk Siswa SD Kelas 3. *Jurnal Darmajaya*, 43-43.