

DAFTAR PUSTAKA

- Afriansyah, A. (2018). RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN CORELDRAW BERBASIS MULTIMEDIA. *Jurnal TIPS: Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer Politeknik Sekayu*, 8(1), Article 1.
- Chusyairi, A., Wibowo, J. S. L., & Winata, A. K. (2020). Game Gandrung Stories Untuk Edukasi Kebudayaan Menggunakan Metode GDLC. *JASIKA (Jurnal Aplikasi Sistem Informasi Dan Informatika)*, 1(01), Article 01.
- Fatah, H. (2020). ANALISIS PENGARUH APLIKASI PEMBELAJARAN AKSARA SUNDA TERHADAP PEMAHAMAN SISWA DENGAN METODE TAM. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v9i1.590>
- Firdaus, H. (2022). Pembangunan Game Edukasi Pengenalan Makanan Sehat Dan Tidak Sehat Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Data*, 2(10), Article 10. <http://ilmudata.org/index.php/ilmudata/article/view/245>
- Huznuzharif, A. H., & Khabibah, U. (2022). PEMBUATAN MEDIA PROMOSI DALAM BENTUK DESAIN KEMASAN DENGAN MENGGUNAKAN COREL DRAW UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELI KONSUMEN DI AYAM GEPREK SEUHAH MALANG. *Jurnal Aplikasi Bisnis*, 8(1), Article 1.
- Kadoena, A. K., Sompie, S. R. U. A., & Sengkey, R. (2021). Educational Game Application the Introduction to Types of Healthy Food for Children. *Jurnal Teknik Informatika*, 16(1), Article 1. <https://doi.org/10.35793/jti.16.1.2021.32372>
- Khairani, D., Iqbal, M., Rosyada, D., Zulkifli, Z., & Mintarsih, F. (2021). Penerimaan sistem pembelajaran bahasa arab dengan e-learning dan gim di masa pandemi COVID-19. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, 19(3), 346–361.
- Kurniawan, A. J., & Hermawan, C. (2019). RANCANG BANGUN APLIKASI GAME EDUKASI PENGENALAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS ANDROID. *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM (UNDA)*, 10(2), Article 2. <http://www.jurnal.unda.ac.id/index.php/Jpdf/article/view/137>
- Mubin, F., & Budiyanto, N. E. (2020). Game Edukasi “Foodin” sebagai Media Pengenalan Makanan Sehat dan Makanan tidak Sehat Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 37–41.
- Muyasaroh, S. M., & Sudarmilah, E. (2019). Game edukasi mitigasi bencana kebakaran berbasis android. *Jurnal PROtek Vol*, 6(1).
- Pradana, A. G. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK)*, 2(1), Article 1.
- Prawiro, M. (2023, April 15). Pengertian Storyboard adalah: Fungsi, Tujuan, dan Cara Membuat. *Pengertian Dan Definisi Istilah*. <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-storyboard.html>
- Pritandhari, M., & Wibawa, F. A. (2021). Pelatihan Desain Grafis Coreldraw Meningkatkan Kreativitas Karang Taruna Pemuda Mandiri Kelurahan Rejomulyo. *SINAR SANG SURYA: Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.24127/sss.v5i1.1480>