

DAFTAR PUSTAKA

- Adnin, A.B., Rahmanto, Y. and Puspaningrum, A.S. (2022) 'Pembuatan Game Edukasi Pembelajaran Kata Imbuhan Untuk Tingkat Sekolah Dasar (Studi Kasus Sd Negeri Karang Sari Lampung Utara)', *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(2), pp. 202–212. Available at: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>.
- Ajilaksana, B., Josi, A. and Andrianto, S. (2023) 'Implementasi Metode Inkuiri dalam Game Edukasi Penalaran Siswa Kelas SD Berbasis Android', *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi Komputer*, 1(2), pp. 109–123. Available at: <https://doi.org/10.53624/jsitik.v1i2.165>.
- Barokah, A. and , Dhea Vivi Anti, Ridho Pratama, N. (2021) 'Analisis Penggunaan Jasa Service Komputer (Hardware) Masa Pandemi Covid-19', *Innovation Research and Knowledge*, 1(No. 7: Desember 2021), pp. 355–360. Available at: <https://www.bajangjournal.com/index.php/JIRK/article/view/807>.
- Chusyairi, A., Wibowo, J.S.L. and Winata, A.K. (2020) 'Game Gandrung Stories Untuk Edukasi Kebudayaan Menggunakan Metode GDLC', *Jurnal Aplikasi Sistem Informasi dan Informatika*, 1(1), pp. 67–75.
- Gunawan, R., Prastyawan, T.H. and Wahyudin, Y. (2021) 'Rancang Bangun Game Edukasi Perhitungan Dasar Matematika Sekolah Dasar Kelas 3, 4 Dan 5 Menggunakan Construct 2', *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 16(1), pp. 46–59. Available at: <https://doi.org/10.35969/interkom.v16i1.96>.
- Hutami, N.P., Prathama, R. and Fadillah, S. (2020) 'Pembangunan Aplikasi Permainan Edukasi "Teka-Teki Muslim" untuk Remaja Masjid Prisma Al-Mustaqim menggunakan Metode Game Development Life Cycle', *Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika*, 6(2), pp. 121–127. Available at: <https://doi.org/10.26905/jtmi.v6i2.5152>.
- Jeprie, M. (2014) *Panduan dasar CorelDraw bagi pemula*. Elex Media Komputindo. Available at: https://www.google.co.id/books/edition/Panduan_Dasar_CorelDRAW_ba gi_Pemula/Xk1JDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=mohammad jeprie&pg=PR4&printsec=frontcover.
- KBBI (2023) *Presiden, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa*. Available at: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/presiden> (Accessed: 8 December 2023).
- Kresna, B. (2019) *Game Petualangan 'The Stranded' dengan Metode Finite State Machine*. Available at: <https://onsearch.id/Record/IOS7523.1355/TOC> (Accessed: 23 May 2022).
- Kustari, D. (2021) *PEMANFAATAN GAME EDUKASI DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH*. Available at: <https://bbpmpjateng.kemdikbud.go.id/pemanfaatan-game-edukasi-dalam->

pembelajaran-jarak-jauh/ (Accessed: 23 May 2023).

- Ma'ruf, F. (2021) 'Pengembangan Game Edukasi Berbasis Flash Sebagai Sarana Belajar Siswa PAUD', *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), pp. 143–147. Available at: <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.68>.
- Menrisal, M. and Utami, N.R. (2019) 'Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Android Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital (Studi Kasus Kelas X Smkn 7 Kerinci)', *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(1), pp. 80–86.
- 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. Available at: <https://doi.org/10.23917/emitor.v19i2.7987>.
- P. Miguel, J., Mauricio, D. and Rodríguez, G. (2014) 'A Review of Software Quality Models for the Evaluation of Software Products', *International Journal of Software Engineering & Applications*, 5(6), pp. 31–53. Available at: <https://doi.org/10.5121/ijsea.2014.5603>.
- Ridoi, M. (2018) *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial sederhana Construct 2*. Maskha. Available at: <https://books.google.co.id/books?id=k2VSDwAAQBAJ&lpg=PP1&pg=P1#v=onepage&q&f=false>.
- Riyandana, E., Ars, M.G.A. and Surahman, A. (2022) 'Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Kosakata Baku Dalam Bahasa Indonesia Di Tingkat Sekolah Dasar (Studi Kasus Sd Negeri 1 Way Petai Lampung Barat)', *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(2), pp. 213–225. Available at: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>.
- Salsabila, U.H. *et al.* (2021) 'Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Disrupsi', *Journal on Education*, 3(01), pp. 104–112. Available at: <https://doi.org/10.31004/joe.v3i01.348>.
- Sintaro, S. (2020) 'Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah Di Indonesia', *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), pp. 51–57. Available at: <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.153>.
- Ulya, Z. (2018) 'Kajian Yuridis Mekanisme Pengisian Jabatan Presiden Pasca Amandemen Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia ...', *Jurnal Legislasi Indonesia*, 1945, pp. 1–20. Available at: <https://e-jurnal.peraturan.go.id/index.php/jli/article/download/422/302>.
- Wahyuni, T., Sopiandi, ii and Raharjo, S. (2020) 'Sistem Informasi Geografis Wisata Kuliner Berbasis Android', *INFOTECH journal*, 6(2), pp. 36–43.
- Yudono (2022) 'Software Komputer'.
- Zulkarnais, A., Prasetyawan, P. and Sucipto, A. (2018) 'Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung Pada Platform Android', *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 3(01), pp. 96–102.