

DAFTAR PUSTAKA

- Aulatul Mufida, B., Nonggala Putra, F., & Darma Rusdian Yusron, 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. *JACIS: Journal Automation Computer Information System*, 1(2), 120–130.
- awwaliah. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: *Pembuatan, Aplikasi Kegunaannya, D A N*, 4, 127–132.
- Charles, Kristina, & Kartono. (2022). RANCANG BANGUN APLIKASI GAME EDUKASI ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID. *MASITIKA*, 7.
- Dias, R. S., & Muhallim, M. (2022). SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBAGAI MACAM PRODUK BERBASIS ANDROID DI TOKO DE ARI PALOPO. *Indonesian Journal Of Education And Humanity*, 2(1).
- ISO 25010. (n.d.). Retrieved November 16, 2023, from <https://iso25000.com/index.php/en/iso-25000-standards/iso-25010>
- Kurniawan, Y. I., Paramesvari, D. P., & Purnomo, W. H. (2021). Game Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Habitatnya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 1(1), 57–66. <https://doi.org/10.54082/jupin.6>
- 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).
- muhammad reza, muh ariffudin islam. (2023). Perancangan Aplikasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Tempat Hidupnya. *Jurnal Balik*, 4(3), 15.
- 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>
- Nurhasanah, Y., & Putri, D. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Augmented Reality Pada Topik Klasifikasi Hewan Berdasarkan Habitatnya. *Multinetics*, 6(2), 86–98. <https://doi.org/10.32722/multinetics.v6i2.2794>
- Putra, A. S., Mukarromah, F., Waliyyudin, U., Dwi Ikhsanti, H., Meilidya, F., Ahmad, T. B., & Shaquille, F. (2023). SISTEM INFORMASI PENGENALAN HEWAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2).
- Putra, A. S., Mukarromah, F., Waliyyudin, U., Ikhsanti, H. D., Meilidya, F., & Shaquille, TB. A. F. (2023). Sistem Informasi Pengenalan Hewan Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 33–43. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.932>
- Rahayu, S., & Gunawan, T. (2020). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Nama dan Suara Hewan Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 17(1), 32–38. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.17-1.32>
- 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.
- Saputra, R., & Fikri, A. H. (2023). Animal Introduction Android Educational Game Application for Early Children Using Construct 3 Aplikasi Game Edukasi Android Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Construct 3. *Journal of Scientech Research and Development, 5*(2), 907–914.
- Septian. (2021). *Implementasi Framework Flutter Untuk Pengaduan Implementation of the Flutter Framework for. 9*(3).