

## DAFTAR PUSTAKA

- Barros, b., marisa, f., & wijaya, i. D. (2018). Pembuatan game kuis siapa pintar. *Jurnal informatika merdeka pasuruan*, 45-45.
- Hanafri, m. I., budiman, a., & akbar, n. A. (2015). Game edukasi tebak gambar bahasa jawa menggunakan adobe flash cs6 berbasis android. *Jurnal sisfotek global*, 50 - 50.
- Haswan, f., & al-hafiz, n. W. (2017). Aplikasi game edukasi ilmu pengetahuan alam. *Riau journal of computer science*, 31-32.
- 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.
- Nuqisari, r., & sudarmilah, e. (2019). Pembuatan game edukasi tata surya dengan construct 2 berbasis android. *Jurnal teknik elektro*, 86-92.
- 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.
- Saputro, t. A., kriswandani, & ratu, n. (2018). Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi construct 2 pada materi aljabar kelas vii. *Jurnal pendidikan dan pembelajaran matematika* , 12 - 12.
- Sugiarto, h. (2018). Penerapan multimedia development life cycle pada aplikasi pengenalan abjad dan angka. *Indonesian journal on computer and information technology*, 27 - 28.
- Sulaeman, f. S., & rahman, f. F. (2022). Game edukasi sistem tata surya berbasis android. *Ikraith-informatika*, 111-117.
- Syamsiah. (2019). Perancangan flowchart dan pseudocode pembelajaran mengenal angka dengan animasi untuk anak paud rambutan. *Satuan tulisan riset dan inovasi teknologi*, 87-88.
- Zyen, a. K., widiastuti, n. A., maori, n. A., & kusuma, f. L. (2023). Komparasi genre pada pengembangan. *Jurnal teknik informatika*, 80-91.