

DAFTAR PUSTAKA

- (Tata Sutabri, 2012:38). (2011). Android menurut Nazruddin Safaat. *Google.com*, 20. [http://storage.jak-stik.ac.id/students/fullpaper/penulisanilmiah/30401342/BAB II.pdf](http://storage.jak-stik.ac.id/students/fullpaper/penulisanilmiah/30401342/BAB%20II.pdf)
- A.S Rosa dan Shalahuddin, M. (2013). UML, Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram. In *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur* (p. undefined – undefined). https://www.mendeley.com/catalogue/2473c6b5-06e4-369d-a7b2-0f405e10edc7/?utm_source=desktop&utm_medium=1.19.4&utm_campaign=open_catalog&userDocumentId=%7Bb822d885-a3d6-4999-88de-8bbcef8019bc%7D
- Agustini, M., Yufiarti, & Wuryani. (2020). Development of learning media based on android games for children with attention deficit hyperactivity disorder. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(6), 205–213. <https://doi.org/10.3991/IJIM.V14I06.13401>
- Alihamdan. (2018). *Perilaku Konsumen (Jenis, Faktor, Perilaku, Ciri-ciri, dan Contohnya)*. 13 Desember.
- Amirul Huda, F. (2017). Pengertian Populasi, Sampel, Jenis Sampling, dan Teknik Sampling. *Pengertian Populasi, Sampel, Jenis Sampling, Dan Teknik Sampling*.
- Ansori. (2020). Ansori Web: Pengertian Activity Diagram, Tujuan, Simbol dan Contohnya. In *Ansoriweb.com* (p. 1). <https://www.ansoriweb.com/2020/03/pengertian-activity-diagram.html>
- Chang, J., Agliata, J., & Guarinieri, M. (2020). COVID-19 - Enacting a “new normal” for people who use drugs. *International Journal of Drug Policy*, 83. <https://doi.org/10.1016/j.drugpo.2020.102832>
- DAMAYANTI, R., & ANITA KUMAAT, N. (2020). PENGARUH SENAM AEROBIK LOW IMPACT TERHADAP TEKANAN DARAH IBU-IBU RUMAH TANGGA BRONGKOS USIA 45-59 TAHUN KESAMBEN BLITAR. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 8(2).
- Dwiputra, K. O. (2021). Analisis resepsi khalayak terhadap pemberitaan Covid-19 di *klikdokter.com*. *Jurnal Komunikasi Profesional*, 5(1). <https://doi.org/10.25139/jkp.v5i1.3290>
- Hijrah, M. A., Risnasari, M., Arif, M., Cahyani, L., & Aini, N. (2020). GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID PADA MATERI HIMPUNAN. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 17. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2296>

- Husain, A., Prastian, A. H. A., & Ramadhan, A. (2017). Perancangan Sistem Absensi Online Menggunakan Android Guna Mempercepat Proses Kehadiran Karyawan Pada PT. Sintech Berkah Abadi. *Technomedia Journal*, 2(1), 105–116. <https://doi.org/10.33050/tmj.v2i1.319>
- Hutabri, E., & Putri, A. D. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian Dan Industri Terapan*, 8(2), 57–64. <https://doi.org/10.31629/sustainable.v8i2.1575>
- Ilf, I., Petrov, E., Ilf, I., & Petrov, E. (2020). Henry Ford. In *Little Golden America* (pp. 96–103). <https://doi.org/10.4324/9781315124322-16>
- Kemendag, Kumar, A., Lim, H., Stutzman, F., Capra, R., Thompson, J., Oliveira, T., Alinho, M., Rita, P., Dhillon, G., Nursyifa, A., Sugiyono, Sun, Y., Wang, N., Shen, X.-L., Zhang, J. X., Pritami, A., Smock, A. D., Ellison, N. B., ... Archer, R. L. (2017). Arti kata proposisi - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. *Computers in Human Behavior*, 27(3), 490–493. <https://brandongaille.com/24-scarey-facebook-stalking-statistics/>
- Lagu Nusantara: Android Role Playing Game for Elementary School Music Learning. (2018). *Journal of Primary Education*, 7(2), 137–145. <https://doi.org/10.15294/jpe.v7i2.23055>
- Merry Dame Cristy Pane. (2020). Virus Corona. <https://www.alodokter.com/>, <https://www.alodokter.com/virus-corona>
- N.A, R. A. (2014). Game Edukasi Pengenalan Warna Sebagai Media-Pembelajaran Anak Usia Prasekolah Berbasis Android. *Jurnal Teknik Elektro*, 6(1), 30. <https://doi.org/10.15294/jte.v6i1.3573>
- Nimas. (2019). *Pengertian dan Fungsi User Interface (Antar Muka Pengguna) Pada Komputer Lengkap*. Pro.Co.Id.
- Pramuditya, S. A., Noto, M. S., & Purwono, H. (2018). Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(2), 165. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v2i2.919>
- Pudjiadi, C. J. (2018). Nutrigenomic test for personalized body weight management program. *Journal of Nutrition & Food Sciences*, 08. <https://doi.org/10.4172/2155-9600-c11-082>
- Rianingtias, H., Sobri, A. Y., & Nurabadi, A. (2014). Efektivitas Penggunaan Media Sosial Terhadap Capaian Pembelajaran Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang. *Skripsi*, 1–15. http://www.ghbook.ir/index.php?name=فرهنگ و رسانه های نوین&option=com_dbook&task=readonline&book_id=13650&page=73&chkhashk=ED9C9491B4&Itemid=218&lang=fa&tmpl=component

- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). Game Mobile Learning. *1, 1*, 244.
- Setiawan, R. R., & Nita, S. (2019). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Qur ' an Edu Berbasis Android. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(1), 225–228.
- Siregar, E., & Anyangsen, D. (2019). Aplikasi Game Edukasi Belajar Menghafal Huruf dan Angka Berbasis Android dengan Metode Prototype. *Jurnal Inovasi Informatika*, IV(2), 1–8. <http://jurnalpradita.com/index.php/jii/article/view/93>
- Sunarto, A. (2019). HUBUNGAN STRESS KERJA DAN PRODUKTIVITAS KERJA KARYAWAN PADA PT. BANK MANDIRI CLUSTER CILEGON I. *JURNAL SeMaRaK*, 2(3), 1. <https://doi.org/10.32493/smk.v2i3.3478>
- Supardi, S., Juhji, J., Azkiyah, I., Muqdamien, B., Ansori, A., Kurniawan, I., & Sari, A. F. (2021). The ICT basic skills: Contribution to student social media utilization activities. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(1), 222–229. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i1.20598>
- Wang, Y., & He, Y. (2020). Opinions on the corona virus disease 2019. *Chongqing Medicine*, 49(0), E021–E021.
- Yulia, Y., Purba, N. M. B., & Nasir, J. (2019). Aplikasi Game Edukasi Matematika Berbasis Android. *Indonesian Journal of Computer Science*, 8(2), 101–112. <https://doi.org/10.33022/ijcs.v8i2.196>