

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Emran, M., Elsherif, H. M., & Shaalan, K. (2016). Investigating attitudes towards the use of mobile learning in higher education. *Computers in Human Behavior*, 56, 93–102. <https://doi.org/10.1016/J.CHB.2015.11.033>
- Aripin, S., & Sunandar, H. (n.d.). *Perancangan aplikasi perbaikan citra pada hasil screenshot menggunakan metode interpolasi linier*.
- Asniati, A., Pasrahmaya, W. O. H., & Fatimah, S. (2017). Aplikasi Edukasi Interaktif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Informatika*, 5(1).
- Atan, A., Indra, Z., & Febriko, A. (2020). Perancangan Game Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Adat Melayu Riau. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 5(1), 54–66. <https://doi.org/10.36341/rabit.v5i1.963>
- Azwar, A., Hamria, H., & Kaharu, M. N. S. (2020). Game Edukasi Pengenalan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Informatika*, 8(02), 141. <https://doi.org/10.33884/jif.v8i02.2481>
- Damanik, S. R., & Nopriadi. (2021). Game Edukasi Pola Hidup Sehat Berbasis Android Dalam. *Jurnal Comasie*, 05(06), 36–42.
- Fajri, M., Nasrullah, A., Prasetyaningsih, S., & Jones, M. (2021). *Interactive Folklore "Malin Kundang"*. 13(2), 106–112.
- Hutabri, E. (2019). Penerapan Metode Rapid Application Development (RAD) Dalam Perancangan Media Pembelajaran Multimedia. *Innovation in Research of Informatics (INNOVATICS)*, 1(2), 57–62. <https://doi.org/10.37058/innovatics.v1i2.932>
- MUFTI, A. (2015). Rancangan layar sebagai alat bantu pendewasa interaksi manusia dengan komputer. *Faktor Exacta*, 8(2), 181–185.
- Ramadyanta, A. N., Sanjaya, A., & Widodo, D. W. (2021). Aplikasi Game Visual Novel Sebagai Alternatif Belajar Bahasa Inggris Menggunakan Media Aplikasi Ren'py. *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*, 5(1), 111–118. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/inotek/article/view/914>
- Rosa, A. S., & Shalahuddin, M. (2013). Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek. In *Bandung: Informatika (Pertama)*. Informatika Bandung.
- Sari Desi indah Permata, P. A. D. (2020). *Jurnal Comasie*. *Comasie*, 3(3), 21–30.

- Shafriyani, R., & Wenando, F. A. (2019). *Penerapan Metode Fonik Untuk Game Edukasi Penyandang*. 9(2), 358–368.
- Teknologi, F., & Nasional, U. (2021). *Pengenalan tujuh keajaiban dunia melalui augmented reality sebagai edukasi anak usia dini berbasis mobile*. 06, 196–204.
- Utama, U. P., Yos, J. K. L., Km, S., Tj, N., & Medan, M. (2021). *Perancangan Game Novel Visual Cerita Rakyat Nusantara ' Asal Mula Danau Toba ' Menggunakan Renpy Visual Novel Engine Designing a Visual Novel Game in Nusantara Folklore ' The Origin of Lake Toba ' using Renpy Visual Novel Engine*. 11(1), 47–56.
- Zulham, M., Kurniawan, H., & Rahmad, I. F. (2014). *Perancangan Aplikasi Keamanan Data Email Menggunakan Algoritma Enkripsi Rc6*. *J. Semin. Nas. Inform*, 96–101.