

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, G. (2015). *Mengenal Dasar-Dasar Pemrograman Android* (1st ed.). Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Akbar, M. F., & Sulistiani, H. (2020). GAME EDUKASI PENGENALAN HEWAN LANGKA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2 GAME EDUCATION INTRODUCTION OF RARE ANIMALS BASED ON ANDROID USING CONTRUCT 2. *JTIK*, 7(2), 275–282. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202071671>
- Arif, A. Z. (2020). *Rancang Bangun Aplikasi IT Support Berbasis Android Menggunakan Metode SDLC (System Development Life Cycle) PT . Adhi Karya (Persero) Tbk ., Departemen EPC Design and Build Android-Based IT Support Applications Using the SDLC (System Development Life Cycle) Method of PT . Adhi Karya (Persero) Tbk ., EPC Department. 2(2).*
- Byl, P. de. (2014). *Holistic Mobile Game Development with Unity* (1st ed.). Retrieved from https://books.google.co.id/books/about/Holistic_Mobile_Game_Development_with_Un.html?id=_NAABAAAQBAJ&redir_esc=y
- Dewi, E. N., Purnamayati, L., & Kurniasih, R. A. (2019). KARAKTERISTIK MUTU IKAN BANDENG (*Chanos chanos* Forsk.) DENGAN BERBAGAI PENGOLAHAN. *JPHPI*, 22(1), 41–49.
- Fathurridho, A., & Fauzy, R. (2020). Jurnal Comasie. *Comasie*, 01(VOL. 03 NO. 01).
- Febriansyah, M. H., Kurniawan, A. P., & Susanti, F. (2021). *APLIKASI MACAM-MACAM HEWAN SERTA JENIS MAKANANNYA UNTUK SISWA PAUD BERBASIS AR (AUGMENTED REALITY) APPLICATIONS OF KINDS OF ANIMALS AND THEIR FOOD FOR PAUD STUDENTS BASED ON AR (AUGMENTED REALITY). 7(6), 3384–3396.*
- Ferawatini, E., Suprianto, A., & Ladjamuddin, S. M. (2020). RANCANG BANGUN GAME THE MINION DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8. *Incomtech*, 9(1), 53–63.
- Gazali, M. (2020). SOSIALISASI PENGENALAN HEWAN PENYU LAUT MELALUI PERMAINAN MENARIK BAGI ANAK SEKOLAH DASAR SDN ALUE PIET GAMPONG ALUE PIET. *Marine Kreatif*, II(April), 50–58.
- Herdiansyah, Cholily, Y. M., & Cahyono, H. (2019). The Development of Interactive Instructional Media Using Adobe Flash in a Form of Game on the Geometry Lesson (Cube and Cuboid) for Secondary School Herdiansyah,. *Mathematics Education Journals*, 3(1), 32–35.
- Hidayat, T., Hidayatullah, A., & Agustini, R. (2019). *Kajian Permainan Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. 6(2), 59–68.* <https://doi.org/10.33603/dj.v6i2.2111>
- Hutabri, E., & Putri, A. D. (2019). Jurnal Hasil Penelitian dan Industri Terapan Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal*

- Sustainable*, 08(02), 57–64. Retrieved from <https://www.ojs.umrah.ac.id/index.php/sustainable/article/download/1575/740>
- Irman Maulana. (2014). *Pemrograman Game dengan Action Script 3.0 pada Adobe Flash CS6* (1st ed.; A. Sahala, ed.). Indonesia: CV Andi Offset.
- Irmawati, Malina, A. C., Alimuddin, & Kadriah, I. A. K. (2021). *Budidaya Ikan Kakap Putih: Tinjauan Kelayakan di Keramba Jaring Apung dan Tambak Tradisional* (1st ed.). Makassar: Nas Media Pustaka.
- Irsyad, H. (2015). *Aplikasi Android dalam 5 Menit* (1st ed.). Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Jumanta. (2020). *Buku Pintar Hewan*. Elex Media Komputindo.
- Kurniawan, R. R., Harliana, P., Studi, P., Informatika, T., Harapan, U., Benda, P., ... Interaktif, M. (2022). *Aplikasi pengenalan nama benda dalam bahasa jepang dengan metode gdlc berbasis android*. 4(01).
- Mustofa, Ma'arif, V., Wijianto, R., & Fernando, F. (2019). PENERAPAN BYL ' s GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE DALAM PERANCANGAN VIDEO GAME ORACLE FOR ANGEL. *JURNAL ILMU PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI KOMPUTER*, 4(2), 191–196.
- Nazir, M. (2011). *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Nisa, A. M., & Kurniansyah, H. (2019). Perancangan dan Implementasi Finite State Automata pada Pusheen Cat Maze Game dengan Adobe Flash. *Journal of Computer, Information System, & Technology Management*, 2(1), 13–18.
- Ozkaya, M., & Erata, F. (2020). A survey on the practical use of UML for different software architecture viewpoints. *Information and Software Technology*, 121(February), 106275. <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2020.106275>
- Perikanan, K. K. dan. (2017). *Buku Saku Jenis Ikan Bagi Pengolah Data KATA* (T. S. Data, ed.). Retrieved from <https://kkp.go.id/setjen/satudata/page/865-buku-saku-kode-jenis-ikan>
- Rahastine, M. P., Mayasari, S., & Sasmita, N. (2019). *Strategi Public Relations PT Indotama Karya Gemilang Dalam Meningkatkan Pemahaman Proses Prosedural Tenaga Kerja Indonesia*. 19(2), 237–242.
- Rahayu, S. M., Iftiana, D., & Syuhriatin. (2020). IDENTIFIKASI IKAN DI PELABUHAN PERIKANAN TANJUNG LUAR, PULAU LOMBOK, PROVINSI NUSA TENGGARA BARAT. *Harpodon Borneo*, 13(1).
- Rifai, M., Farida, I. N., Widodo, D. W., Informatika, T., Teknik, F., Nusantara, U., & Kediri, P. (2019). *Mathematics Education Games For Children Class 4 Using the Finite State Machine Method*. 235–240.
- Rosa A.S, M. S. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak* (1st ed.). Indonesia: Informatika.
- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). *Game Mobile Learning* (1st ed.). Retrieved from https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=ICePDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA72&dq=info:mX_jHi61184J:scholar.google.com&ots=MqjAgyOynY&sig=2qGiQby-qlLmCZonF8VbizjJKdk&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

- Sartimbul, A., Iranawati, F., Sambah, A. B., Yona, D., Hidayati, N., Harlyan, L. I., ... Sari, M. A. Z. F. (2017). *Pengelolaan Sumberdaya Perikanan Pelagis di Indonesia* (1st ed.). Retrieved from https://books.google.co.id/books/about/Pengelolaan_Sumberdaya_Perikanan_Pelagis.html?id=-UdODwAAQBAJ&redir_esc=y
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (27th ed.). Bandung: Alfabeta.
- Susanti, E., Setyanto, A., Setyohadi, D., Timur, J., & Probolinggo, M. (2020). *STUDI ASPEK REPRODUKSI IKAN KEMBUNG LELAKI (Rastrelliger kanagurta , Cuvier 1817) PADA MUSIM PERALIHAN DI SELAT MADURA (Rastrelliger kanagurta , Cuvier 1817) AT TRANSITIONAL SEASON. 11(April 2019), 45–58.*
- Syamsunarno, M. B., Maulana, M. K., Indaryanto, F. R., & Mustahal. (2019). *Kepadatan Optimum Untuk Menunjang Tingkat Kelangsungan Hidup Benih Ikan Bandeng (Chanos chanos) Pada Transportasi Sistem Tertutup. Jurnal Biologi Tropis, 19(1).* <https://doi.org/10.29303/jbt.v19i1.1036>
- Vitianingsih, A. V. (2016). *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. 1, 25–32.*
- Wibawanto, W. (2017). *Desain Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (1st ed.; D. Febiharsa, ed.). Indonesia: Cerdas Ulet Kreatif.
- Widyatmoko, H., & Kudus, U. M. (2019). THE DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL PUZZLE GAME BASED ON THE LOCAL WISDOM USING FLASH MEDIA TO EDUCATE THE STUDENTS ' CHARACTERISTIC OF PRIMARY SCHOOL Abstrak. *REFLEKSI EDUKATIKA, 9.*
- Wright, M., & Sparrow, G. (2018). *Kehidupan Laut* (1st ed.). Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Yasin, V. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek* (1st ed.). Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Yunita, Y. (2021). DETERMINASI KEPUASAN KERJA DAN KINERJA KARYAWAN : MOTIVASI , GAYA KEPEMIMPINAN (KAJIAN STUDI LITERATUR. *JMPIS, 2(1), 310–330.*