

## DAFTAR PUSTAKA

- Alda, M. (2021). *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek - Google Books*. [https://www.google.co.id/books/edition/Rekayasa\\_Perangkat\\_Lunak\\_Berorientasi\\_Obj/rxkgEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=definisi+software+development&pg=PR3&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Rekayasa_Perangkat_Lunak_Berorientasi_Obj/rxkgEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=definisi+software+development&pg=PR3&printsec=frontcover)
- Amami Pramuditya, S., Noto, M. S., & Syaefullah, D. (2017). Game Edukasi Rpg Matematika. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(1), 77. <https://doi.org/10.24235/eduma.v6i1.1701>
- Android Smartphone Logo - Gambar gratis di Pixabay*. (n.d.). Retrieved November 4, 2021, from <https://pixabay.com/id/illustrations/android-smartphone-logo-robot-ikon-1693894/>
- Arifah, R. E. N., Sukirman, S., & Sujalwo, S. (2019). Pengembangan Game Edukasi Bilomatika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(6), 617–624. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2019661310>
- Dwanoko, Y. S. (2016). Implementasi Software Development Life Cycle ( SDLC ) Dalam Penerapan Pembangunan Aplikasi Perangkat. *Jurnal Teknologi Informasi*, 7(2), 83–94.
- Enterprise, J. (2018). *CorelDRAW dan Adobe Illustrator - Jubilee Enterprise - Google Buku*. Elex Media Komputindo. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=7VFwDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=GAMBAR+ADOBE+ILLUSTRATOR&ots=dYsZZEsUO1&sig=q\\_H7sJxoCcq4rrIcbI8RQpzMM&redir\\_esc=y#v=onepage&q=GAMBAR ADOBE ILLUSTRATOR&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=7VFwDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=GAMBAR+ADOBE+ILLUSTRATOR&ots=dYsZZEsUO1&sig=q_H7sJxoCcq4rrIcbI8RQpzMM&redir_esc=y#v=onepage&q=GAMBAR ADOBE ILLUSTRATOR&f=false)
- Galih Pradana, A., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “ AMUDRA ” Alat Musik Daerah Berbasis Android Afista Galih Pradana Sekreningsih Nita. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(1), 77–80.
- Hamid, mustofa abi. (2020). *Media Pembelajaran Matematika - Sufri Mashuri - Google Buku*. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=jHGNDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=media+pembelajaran+matematika&ots=RtqH0gcZUj&sig=-Y\\_MljdTj\\_VIyGP\\_fidlr\\_oSs&redir\\_esc=y#v=onepage&q=media pembelajaran matematika&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=jHGNDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=media+pembelajaran+matematika&ots=RtqH0gcZUj&sig=-Y_MljdTj_VIyGP_fidlr_oSs&redir_esc=y#v=onepage&q=media pembelajaran matematika&f=false)
- Hendini, A. (2016). PEMODELAN UML SISTEM INFORMASI MONITORING PENJUALAN DAN STOK BARANG (STUDI KASUS: DISTRO ZHEZHA PONTIANAK). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 4(2), 207–216. <https://doi.org/10.2135/cropsci1983.0011183x002300020002x>
- Hendrawan, G. B., & Marlina, R. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan

- Game Edukasi Digital Pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(2), 395.  
<https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i2.10288>
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan ( Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method ) - IWAN HERMAWAN, S.Ag.,M.Pd.I - Google Books*. Hidayatul Quran Kuningan.  
[https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=Vja4DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP10&dq=pengertian+teori+dasar+penelitian&ots=XvErp4V3oo&sig=fxW2KcjQH\\_QFkLLmNf4-ANTfEiY&redir\\_esc=y#v=onepage&q=pengertian teori dasar penelitian&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=Vja4DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP10&dq=pengertian+teori+dasar+penelitian&ots=XvErp4V3oo&sig=fxW2KcjQH_QFkLLmNf4-ANTfEiY&redir_esc=y#v=onepage&q=pengertian teori dasar penelitian&f=false)
- Huda, N., Ir. Fariani Hermin Indiyah, M. T., & Ratna Widyati, S.Si., M. K. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Pendataan Persediaan Barang untuk Proses Stock Opname Menggunakan Barcode Berbasis Android pada Perusahaan Manufaktur. *Ilmu Komputer Dan Aplikasi*, 1(1), 23–32.
- Iklimah, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Software Construct 2 Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 7(1), 57–63.
- Iswari, N. M. S. (2015). *Review Perangkat Lunak StarUML Berdasarkan Faktor Kualitas McCall*. *Ultimatics: Jurnal Teknik Informatika*.  
<https://doi.org/10.31937/ti.v7i1.352>
- Iswari, N. made satvika. (2015). View of Review Perangkat Lunak StarUML Berdasarkan Faktor Kualitas McCall. *Fakultas Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, VII(1), 72–81.  
<https://ejournals.umn.ac.id/index.php/TI/article/view/352/318>
- Kartika, Y., Wahyuni, R., Sinaga, B., & Rajagukguk, J. (2019). Improving Math Creative Thinking Ability by using Math Adventure Educational Game as an Interactive Media. *Journal of Physics: Conference Series*, 1179(1).  
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1179/1/012078>
- Kusumawardani, D. R., Wardono, & Kartono. (2018). Pentingnya Penalaran Matematika dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1(1), 588–595.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121–126.  
<https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Pane, B., Najoan, X., & Paturusi, S. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game

- Edukasi Ragam Budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1), 1–9.
- Pane, S. F., Zamzam, M., & Fadilah, M. D. (2020). *Membangun Aplikasi Peminjaman Jurnal Menggunakan Aplikasi Oracle Apex Onlin... - Google Books*.  
[https://www.google.co.id/books/edition/Membangun\\_Aplikasi\\_Peminjaman\\_Jurnal\\_Men/sdPXDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=android+versi+oreo&pg=PA95&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Membangun_Aplikasi_Peminjaman_Jurnal_Men/sdPXDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=android+versi+oreo&pg=PA95&printsec=frontcover)
- Priyatna, F., & Wiguna, W. (2020). Mobile Game Pembelajaran Matematika Dasar Menggunakan Construct 2 di SDN Sasaksaat. *EProsiding Teknik Informatika (PROTEKTIF)*, 1(1), 218–227.
- Putra Wijaya, W., & Gunawan Sakti, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Adobe Illustrator Berbasis Tutorial Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Prakarya. *Teaching and Learning Journal of Mandalika (Teacher)*, 2(1), 1–10. <http://ojs.cahayamandalika.com/index.php/teacher/issue/archive>
- Rahadi, M. R., Satoto, K. I., & Windasari, I. P. (2016). Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4(1), 44. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.4.1.2016.44-49>
- Ridhoi, M. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial sederhana ... - Mokhammad Ridoi, S.Si - Google Buku*. Maskha. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=k2VSDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=foto+software+construct+2&ots=f8ku0H5lsm&sig=IqvY3JQuWKaOWUz9ZhVrddSKnnU&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=k2VSDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=foto+software+construct+2&ots=f8ku0H5lsm&sig=IqvY3JQuWKaOWUz9ZhVrddSKnnU&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Riswandha, S. H., & Sumardi, S. (2020). Komunikasi Matematika , Persepsi Pada Mata Pelajaran Matematika , Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(2), 84–93.
- Rosita, A., & Wibawa, setya chendra. (2019). PENGEMBANGAN GAME “I WANT TO MAKE A SHORT MOVIE” UNTUK MENGUKUR KEMAMPUAN KOGNITIF DAN MINAT SISWA DI SMK NEGERI 4 SURABAYA Amelia. *Fakultas Teknik*, 04(01), 24–29.
- Saputra, F. R., & Putri, A. D. (2021). APLIKASI RESEP OBAT TRADISIONAL UNTUK MENGATASI ANEKA PENYAKIT BERBASIS ANDROID. *Comasie*, 5(6), 43–48.
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019). Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Edusainstek*, 167–173. <http://prosiding.unimus.ac.id>
- Simarmata, F. T. A., Kasih, D. H., Yasmin, A., Yuswar, B. W., & Putri, R. A.

- (2021). Graphic Design Workshop To Improve Adolescent Ability and Creativity at Nurul Huda Mosque Using Photoshop. *Jurnal IPTEK Bagi Masyarakat*, 1(2), 37–45.
- Siregar, N. R. (2017). Persepsi siswa pada pelajaran matematika: studi pendahuluan pada siswa yang menyenangi game. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 224–232.
- Suendarti, M., & Liberna, H. (2021). Analisis Pemahaman Konsep Perbandingan Trigonometri Pada Siswa SMA. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 5(2), 326. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v5i2.4917>
- Yustin, J. A., Sujaini, H., & Irwansyah, M. A. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Construct 2. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 1(1), 1–5.