

DAFTAR PUSTAKA

- Alfisyahri, S., & Simanjuntak, P. (2020). APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA LATIN TUMBUH-TUMBUHAN BERBASIS ANDROID. *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*, 3(2), 21–30. <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal/article/view/2013>
- Arista, S. D. (2015). *1 Jam Menguasai Vocabulary Bahasa Inggris Secara Otodidak: Rekomendasi Belajar Instan*. Lembar Langit Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=zIgrCQAAQBAJ>
- Dewi, I. G. A. B. S., & Ganing, N. N. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa Inggris Materi Pengenalan Kosa Kata. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 81–87. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45896>
- Dias, L., Enstein, J., & Manu, G. A. (2021). Perancangan Game Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia menggunakan Aplikasi Construct 2 berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 4(1), 27–34. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v4i1.233>
- Fitria, Y., & Indra, W. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Dan Literasi Sains*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=mPgaEAAAQBAJ>
- Gunawan, Damanik, S. M., Larasati, F. B., Zuhri, A. F., Solikhun, S., Watrianthos, R., & Simarmata, J. (2021). *Dasar-Dasar Pemrograman Android*. Yayasan Kita Menulis. <https://books.google.co.id/books?id=W2oiEAAAQBAJ>
- Habibi, R., & Aprilian, R. (2020). *Tutorial dan penjelasan aplikasi e-office berbasis web menggunakan metode RAD*. Kreatif. <https://books.google.co.id/books?id=h5PuDwAAQBAJ>
- Irsyadi, F. Al, Annas, R., & Kurniawan, Y. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi dan Informasi*, 9(2), 78–92. <https://doi.org/10.34010/jati.v9i2.1844>
- Karman, J., Mulyono, H., & Martadinata, A. T. (2019). *Sistem Informasi Geografis Berbasis Android Studi Kasus Aplikasi SIG Pariwisata*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=5XTRDwAAQBAJ>
- Kie, K., & Simanjuntak, P. (2022). PERANCANGAN GAME EDUKASI MENYUSUN HURUF NAMA HEWAN BERBASIS ANDROID. *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*, 6(3), 39–49. <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal/article/view/5166>
- Krisdiawan, R. A., & Darsanto. (2019). *PENERAPAN MODEL PENGEMBANGAN GAME GDLC (GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE) DALAM MEMBANGUN GAME PLATFORM BERBASIS MOBILE*. 2(1), 31–40.
- Mesran, Nasution, S. D., & Waruwu, F. T. (2019). *Merancang Aplikasi Penjualan dengan Visual Basic*. Green Press. <https://books.google.co.id/books?id=RKX7DwAAQBAJ>

- Muharni, S. (2021). *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi: Bintang Pustaka*. Bintang Pustaka Madani. <https://books.google.co.id/books?id=eV42EAAAQBAJ>
- Posumah, H., Kaparang, D. R., & Komansilan, T. (2021). GAME PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS MOBILE DI SMK. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(6), 614–622. <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i6.3209>
- Rahayu, S. L., & Fujiati, F. (2018). Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(3), 341. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853694>
- Riska, S. Y., & Rahayu, W. A. (2018). Perancangan Game IDO untuk Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Menggunakan Construct 2. *JESKOVSLIA (Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia)*, 2(1), 20–36. <https://www.jurnal.stmikasia.ac.id/index.php/jeskovsia/article/view/315>
- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). *Game Mobile Learning*. Ahlimedia Book. <https://books.google.co.id/books?id=ICePDwAAQBAJ>
- Sari, R. F., & Utami, A. (2021). *REKAYASA PERANGKAT LUNAK BERORIENTASI OBJEK MENGGUNAKAN PHP*. Penerbit Andi. <https://books.google.co.id/books?id=x8xEEAAAQBAJ>
- Sepriano. (2022). *MENGENAL CorelDRAW*. GUEPEDIA. <https://books.google.co.id/books?id=A25ZEAAAQBAJ>
- Septino. (2021). *Siapa Saja Bisa Jago CorelDraw*. CV Jejak (Jejak Publisher). <https://books.google.co.id/books?id=Qk9WEAAAQBAJ>
- Setiawan, I. N. A. F., Noorwatha, I. K. D., Udayana, A. A. G. B., Wasista, I. P. U., Jayanegara, I. N., Aditama, P. W., Yasa, I. W. A. P., Yasa, N. P. D., Anggara, I. G. A. S., Setiawan, I. K., & others. (2020). *Kapita Selekt Citraleka Desain 2020: Dialektika Seni, Desain, dan Kebudayaan Pada Era Revolusi Industri 4.0*. STMIK STIKOM Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=BrDuDwAAQBAJ>
- Sugiarti, Y. (2018). *Dasar-Dasar Pemrograman Java Netbeans: Database UML dan Interface*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sutopo, A. H. (2020). *Pengembangan Educational Game*. Topazart. <https://books.google.co.id/books?id=uN1SEAAAQBAJ>