

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, H. N., & Suwita, J. (2019). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Untuk Kalangan Umkm (Bengkel Motor). *Sistem Informasi STMIK Insan Pembangunan*, 1–13.
- Damayanti, D., Akbar, M. F., & Sulistiani, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 275. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2020721671>
- Damopolii, V., Bitto, N., & Resmawan, R. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Segiempat. *ALGORITMA: Journal of Mathematics Education*, 1(2), 74–85. <https://doi.org/10.15408/ajme.v1i2.14069>
- Debora Ratulangi, K. (2018). an Analysis Phrase Level Translation Techniques Applied on Heroes Background in Mobile Legend: Bang-Bang Game. *Lire Journal (Journal of Linguistics and Literature)*, 2(2), 76–82. <https://doi.org/10.33019/lire.v2i2.31>
- Felinda, I., & Sugiyono, S. (2018). Pembelajaran Sejarah Yang Efektif Di Sma Negeri 1 Mlati Sleman. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah*, 14(1). <https://doi.org/10.21831/istoria.v14i1.19426>
- Firmantoro, K., Anton, A., & Nainggolan, E. R. (2016). Animasi Interaktif Firmantoro, K., Anton, A., & Nainggolan, E. R. (2016). Animasi Interaktif Pengenalan Hewan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *None*, 13(2), 14–22. <https://doi.org/10.33480/techno.v13i2.202> Pengenalan Hewan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *None*, 13(2), 14–22.
- Hestningsih, I., Suyanto, B., Ilyas, A., Nugroho, D. A., Studi, P., Informatika, T., & Negeri, P. (2012). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Agama Islam Untuk Anak-anak Berbasis Multimedia Interaktif Dan Web. *Jurnal Informatika*, 6(2), 642–653.
- Julianto, S., & Setiawan, S. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan

- Tiket Bus Pada Po. Handoyo Berbasis Online. *Simatupang, Julianto Sianturi, Setiawan,* 3(2), 11–25.
<https://journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/view/56/48>
- Kusniyati, H. (2016). Culture is a way of life that developed and shared by a group of people , and inherited from one technology as a competitive sector that can added value to the business processes that run . The development of information and communication technology make. *APLIKASI EDUKASI BUDAYA TOBA SAMOSIR BERBASIS ANDROID Harni,* 9(1), 9–18.
- 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>
- Lauren, G., Margonda, J., Depok, R., & Kunci, K. (2013). 179-Article Text-1303-1-10-20201217 (1). 12, 1–10.
- Marjuni, A., & Harun, H. (2019). Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan,* 3(2), 194. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10015>
- Muhammad Rizal, Mursalim, K. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi Vocabulary English. *Rancang Bangun Game Edukasi Vocabulary English Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC),* 9(1), 75–80.
- Noviyanti, S. (2017). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Untuk Pembelajaran Bahasa Ternate Pada Anak-Anak. *IJIS - Indonesian Journal On Information System,* 2(2), 57–68. <https://doi.org/10.36549/ijis.v2i2.30>
- Pangestu, I., Pangestu, I. A., & Rejeki, I. S. (2021). Peranan Unhcr Dalam Monitoring Program Perlindungan Pengungsi Internasional. *JUSTITIA : Jurnal Ilmu Hukum Dan Humaniora,* 8(1), 257–268. <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/Justitia/article/view/2499>
- Permana, S. D. H. (2016). Pembangunan Aplikasi Game Android Pengenalan Pola Warna Pada Paud Posdaya. *JURNAL INFOTEL - Informatika Telekomunikasi Elektronika,* 7(2), 113. <https://doi.org/10.20895/infotel.v7i2.38>
- Putra, Y. S., & Muslim, M. A. (2013). 200-380-1-Pb. 7(1), 41–46.

- Rachman, H., & Rusdiansyah, A. (2012). Pengembangan Rancang Bangun Game Edukasi Logistik “Stowagame” Mengenai Penataan Kontainer Di Bay Kapal. *Jurnal Teknik Industri*, 13(1), 67. <https://doi.org/10.22219/jtiumm.vol13.no1.67-77>
- Tohirin. (2009). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. 5(1), 145–151.
- Wahyudi, I., Bahri, S., & Handayani, P. (2019). *Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia*. V(1), 135–138. <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>
- Wijaya, Y. D., & Astuti, M. W. (2021). Pengujian Blackbox Sistem Informasi Penilaian Kinerja Karyawan Pt Inka (Persero) Berbasis Equivalence Partitions. *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, 4(1), 22. <https://doi.org/10.32502/digital.v4i1.3163>
- Wuryandari, A., & Akmaliah, M. (2016). Game Interaktif Mencegah Terjadinya Pemanasan Global Untuk Anak. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(1), 311. <https://doi.org/10.24176/simet.v7i1.520>
- Yunus, M., Astuti, I. F., & Khairina, D. M. (2015). Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar. *Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 10(2), 59. <https://doi.org/10.30872/jim.v10i2.192>