

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwijaya, M., S, K. I., & Christyono, Y. (2015). Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Transient*, 4(1), 128–133.
- Adrian, Q. J., & Apriyanti, A. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak Sd Kelas 1 Dan 2 Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 13(1), 51. <https://doi.org/10.33365/jti.v13i1.159>
- Ainuha, U. (2018). *Kisah Teladan 25 Nabi dan Rasul* (Pertama). Yogyakarta: Muezza Kids.
- Arhelmi, Y. (n.d.). Taampilan Awal Adobe Photoshop. Retrieved from <https://yanuartmi.wordpress.com/2012/05/29/tutorial-adobe-potoshop-1-mengenal-tampilan-utama-potoshop-cs3/>
- Ayu, F., & Permatasari, N. (2018). Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Praktek Kerja Lapangan (Pkl) Pada Devisi Humas Pt. Pegadaian. *Intra-Tech*, 2(2), 12–26.
- Dewi, M. S. (2012). PENGGUNAAN APLIKASI ADOBE PHOTOSHOP DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN EDITING FOTO BAGI ANAK TUNARUNGU. *E-JUPEKhu (JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN KHUSUS)*, 1 No. 2. <https://doi.org/10.1002/ana.410230723>
- Ekawati, A. (2016). Penggunaan Software Geogebra Dan Microsoft Mathematic Dalam Pembelajaran Matematika. *Math Didactic*, 2(3), 148–153. <https://doi.org/10.33654/math.v2i3.43>
- Firly, N. (2018). Create Your Own Android Application. *Create Your Own Android Application*, pp. 1–8.
- Firmansyah, Y., & Udi, U. (2017). Penerapan Metode SDLC Waterfall Dalam Pembuatan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Studi Kasus Pondok Pesantren Al-Habib Sholeh Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika*, 4(1). <https://doi.org/10.26905/jtmi.v4i1.1605>
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. *Simetris: Jurnal Teknik*

- Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 225–230.
<https://doi.org/10.24176/simet.v8i1.959>
- Hendini, A. (2016). Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 2(9), 107–116.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Hormansyah, D. S., Ririd, A. R. T. H., & Pribadi, D. T. (2018). Implementasi Fsm (Finite State Machine) Pada Game Perjuangan Pangeran Diponegoro. *Jurnal Informatika Polinema*, 4(4), 290. <https://doi.org/10.33795/jip.v4i4.222>
- Iswari, N. M. S. (2015). Review Perangkat Lunak StarUML Berdasarkan Faktor Kualitas McCall. *Ultimatics*, VII(1), 72–81.
- Khairani, M., & Dian Febrinal. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM BENTUK MACROMEDIA FLASH MATERI TABUNG UNTUK SMP KELAS IX. *JURNAL IPTEKS TERAPAN*.
- Kusniyati, H., & Sitanggang, N. S. P. (2016). APLIKASI EDUKASI BUDAYA TOBA SAMOSIR BERBASIS ANDROID Harni. *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA*, 9(1), 9–18.
- Leo, Y., & Putri, A. D. (2020). *Game Edukasi Pengenalan Peta Buta Benua Asia Berbasis Android*. 5(2).
- Lestari, N. A., & Retnoningsih, E. (2018). Animasi Interaktif Pengenalan Agama Islam Untuk Anak Usia Dini Pada TK Al-Ikhwan Bekasi. *Information Management for Educators and Professionals*, 2(2), 159–168. Retrieved from <http://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/IMBI/article/view/909>
- Li, Y. (2019). Gameful second and foreign language teaching and learning. In *Interactive Learning Environments*.
<https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1664597>
- Maslan, A., Setiono, Y., & Alfazri, F. (2016). *Aneka Bahasa Sulawesi Berbasis Android*. 02(01), 55–64.
- Noor, A. (2016). Aplikasi Kisah 25 Nabi dan Rasul Berbasis Android. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 2(2), 298–295.
<https://doi.org/10.33364/algorithm/v.12-2.298>
- Oktafian, A. (n.d.). Tampilan Antarmuka Web 2 Apk Builders. Retrieved from

- <http://octafianandihermawan.blogspot.com/2017/12/1.html>
- Prayudi, A., Yudhana, A., & Umar, R. (2019). Implementasi Google Maps Pada Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Dompu Menggunakan Model Software Development Life Cycle (SDLC). *Jurnal Mobile and Forensics*, 1(2), 11–21.
- Puspitarini, D. W. P. A. P. N. E. W. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 47–55. <https://doi.org/10.1234/JTIK.V5I2.93>
- Putra, Y. S., Muslim, M. A., & Naba, A. (2013). Game Chicken Roll dengan Menggunakan Metode Forward Chaining. *Jurnal EECCIS*, 7(1), 41–46.
- 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>
- Ratulangi, U. S. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Hafalan Doa Agama Islam. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1). <https://doi.org/10.35793/jti.12.1.2017.17791>
- romanus damanik, parasian d.p silitonga, wasit ginting. (2020). *Membangun Aplikasi Android Dengan Database SQLite*. Retrieved from https://books.google.co.id/books?id=Kf32DwAAQBAJ&pg=PA3&dq=android+tentang+kelebihan+dan+kekurangan&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwi-lJnclv_sAhUCjuYKHdodBZwQ6AEwAHoECAAQAg#v=onepage&q=android+tentang+kelebihan+dan+kekurangan&f=false
- Samsul Amiludin, Ronny Makhfuddin Akbar, N. S. (2013). *PERANCANGAN GAME QUIZ TRY OUT JENJANG (Design of Quiz Try Out Game Based on Android for Primary School)*. 1–7.
- Santoso, S., Wulandari, R., & Santosa, A. R. (2017). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Anak-Anak Usia Dini. Volume.1*.
- Setyanti, N., & Khabibah, U. (2017). Aplikasi Adobe Photoshop Cs6 Untuk Pembuatan Desain Katalog Sebagai Media Promosi Di CV Kajeye Food

- Malang. *J A B Jurnal Aplikasi Bisnis*, 3(2), 376–381.
- Sheedy. (2016). *Jurnal Informatika dan Bisnis Jurnal Informatika dan Bisnis*. 5, 30–39. Retrieved from <https://jurnal.kwikkiangie.ac.id/index.php/JIB/issue/view/25/45>
- Shunhaji, A. (2019). Agama Dalam Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 1–22. <https://doi.org/10.36671/andragogi.v1i1.46>
- STEMKOSKI, L., & Leider, E. (2017). Game Development with Construct 2. In *Game Development with Construct 2*. <https://doi.org/10.1007/978-1-4842-2784-8>
- Sugiyono. (2018). *Ebook Metode Penelitian Pendidikan Prof Dr Sugiyono 2018*. Retrieved from <https://tampalasopa241.weebly.com/blog/ebook-metode-penelitian-pendidikan-prof-dr-sugiyono-2018>
- Ulya, N. (2019). Kajian Morfologis Nama-Nama Nabi Muhammad Dalam Al-Qur ' an. *Alfaz (Arabic Literatures for Academic Zealots)*, 7 no 2(4), 84–86.
- Wahyudi, A. (2018). Perancangan sistem menggunakan metode sdlc. *Jurnal Dinamika Informatika*, 4(2), 1–11. Retrieved from <https://www.google scholar.com>
- Wibowo, Z. A., & Nugroho, M. A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Game Tax Administration Millionaire Quiz Untuk Mata Pelajaran Administrasi Pajak. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 13(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v13i1.5192>
- Wuryandari, A., & Akmaliyah, 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>
- Zulaiha, E. (2017). Fenomena Nabi Dan Kenabian Dalam Perspektif Alquran. *Al-Bayan: Jurnal Studi Ilmu Al- Qur'an Dan Tafsir*, 1(2), 149–164. <https://doi.org/10.15575/al-bayan.v1i2.1599>