

DAFTAR PUSTAKA

- Alfajri, M., & Valentine, V. (2021). APLIKASI “TECHNOBALL” BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FRAMEWORK FLUTTER. *UG JURNAL*, 15(12). <https://ejournal.gunadarma.ac.id/index.php/ugjournal/article/view/5933>
- Anas, A., Pratondo, A., & Sujana, A. P. (2021). PENGENALAN BUAH-BUAHAN MENGGUNAKAN APLIKASI GAME PUZZLE BERBASIS ANDROID UNTUK ANAK USIA DINI. *E-Proceeding of Applied Science*, 7(4), 974. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/view/15289>
- Anjelita, P., & Rosiska, E. (2019). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI E-LEARNING PADA SMK NEGERI 3 BATAM. *Journal Comasie*, 1(1). <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal/article/view/1572>
- Danuputri, C., & Santosa, N. (2021). Aplikasi Pemecahan Soal Sudoku dengan Metode Backtracking. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 6(3). <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/informatika/article/view/10686>
- Erdriani, D., Devita, D., & Marhayati, L. (2023). Sosialisasi Permainan Sudoku pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa SMP Negeri 8 Padang. *SAMBARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1). <https://www.putrapublisher.org/ojs/index.php/sambara/article/view/87/>
- Ernawati, S., Wati, R., & Maulana, I. (2021). PENERAPAN MODEL FOUNTAIN UNTUK PENGEMBANGAN APLIKASITEXTRECOGNITIONDANTEXT TO SPEECHBERBASIS ANDROIDMENGGUNAKAN FLUTTER. *Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (SNAST)2021*. <https://ejournal.akprind.ac.id/index.php/snast/article/view/3405/>
- Hakim, K. F., Pasha, D., & Adrian, Q. J. (2022). RANCANG BANGUN GAME PLATFORM 2D PETUALANGAN SI GAJAH BERBASIS ANDROID. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika (FORMAT)*, 11(2). <https://publikasi.mercubuana.ac.id/index.php/format/article/view/15662>
- Hergika, G., Siswanto, & Sutarti. (2021). PERANCANGAN INTERNET OF THINGS(IOT) SEBAGAI KONTROL INFRASTRUKTUR DAN PERALATAN TOLL PADA PT. ASTRA INFRA TOLL ROAD. *Jurnal PROSISKO*, 8(2). <https://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/PROSISKO/article/view/3862>
- Hermawan, H., Waluyo, R., & Ichsan, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Mesin Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Journal of*

- Innovation Information Technology and Application (JINITA)*, 1(1).
<https://ejournal.pnc.ac.id/index.php/jinita/article/view/88/>
- Husin, N. (2021). Rancang Bangun Game Berbasis Android Bertemakan Cerita Rakyat Betawi Si Pitung. *Jurnal Esensi Infokom*, 5(2). <https://ibn.ejournal.id/index.php/KOMPUTASI/article/view/279>
- Hutabarat, A. G. I., & Padmasari, A. C. (2020). Rancang Bangun Game Tradisional “Tambah Satu” berbasis Platform Android. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1). <https://ejournal.upi.edu/index.php/Edsence/article/view/25028>
- Kaestria, R., & Himmah, E. F. (2023). Implementasi Bahasa Pemrograman Python untuk Path analysis. *Jurnal Komputasi*, 11(2).
<https://jurnal.fmipa.unila.ac.id/komputasi/article/view/6634>
- Kesuma, A. K. R., & Widodo, T. (2021). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PENGENALAN HURUF HIJAIYAH BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE FSM. *JURNAL ILMIAH EDUKASIMU*, 1(1).
<http://edukasimu.org/index.php/edukasimu/article/view/1>
- Krisdiawan, R. A., Ramdoni, & Permana, A. (2020). Mochamad Deni Ramdani. *Jurnal Nuansa Informatika*, 14(1).
<https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom/article/view/2442>
- Melati, F., Sujana, A. P., & Nurhayati, S. (2020). RANCANG BANGUN GAME PUZZLE THE TABPERI DENGAN ALGORITME A* BERBASIS ANDROID. <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/komputika/article/view/3989>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. *JURNAL DIGIT*, 10(2).
<https://jurnaldigit.org/index.php/DIGIT/article/view/171>
- Ningrum, F. C., Suherman, D., Aryanti, S., Prasetya, H. A., & Saifudin, A. (2019). Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Seleksi Sales Terbaik Menggunakan Teknik Equivalence Partitions. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 4(4).
<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/informatika/article/view/3782/pdf>
- Pradana, A. G., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2019*, 2(1).
<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/1062>
- Pramono, A. S., & Sudarmilah, E. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi

- “Petualangan Geometri” Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Sinus (JIS)*, 17(2).
https://p3m.sinus.ac.id/jurnal/index.php/e-jurnal_SINUS/article/view/401
- Prasetyo, H., Widaningrum, I., & Astuti, I. P. (2020). Game Edukasi Math & Trash Berbasis Android dengan Menggunakan Scirra Construct 2 dan Adobe Phonegap. *JURNAL RESTI(Rekayas a Sistem Dan T Eknol Ogi Informasi)*, 4(1).
<https://jurnal.iaii.or.id/index.php/RESTI/article/view/1385>
- Prasetyo, R. M. M., Syaputra, H., Cholil, W., & Sauda, S. (2021). Rancang Dan Bangun Game Edukasi Anak-Anak Berbasis Android Dengan Unity Menggunakan Metode GameDevelopmentLifeCycle. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 2(2). <https://www.journal.jis-institute.org/index.php/jnik/article/view/526>
- Pujadananbawa, M. S. R. (2022). *PEMBUATAN GAME EDUKASI SIGEMAS BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN FRAMEWORK FLUTTER*.
<https://repository.pnb.ac.id/1678/>
- Purnomo, I. I. (2020). APLIKASI GAME EDUKASI LINGKUNGAN AGEN P VS SAMPAH BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Technologia*, 11(2). <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/JIT/article/view/2784>
- Rahmadhani, V., & Arum, W. (2022). LITERATURE REVIEW INTERNET OF THINK (IOT): SENSOR, KONEKTIFITAS DAN QR CODE. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2).
<https://dinastirev.org/JMPIS/article/view/1120>
- Rahmi Ayunda, & Rusdianto. (2021). Perlindungan Data Nasabah Terkait Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Aktifitas Perbankan di Indonesia. *JURNAL KOMUNIKASI HUKUM*, 7(2).
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jkh/article/view/37995>
- Ramadaniati, S., Sani, D. A., & Arif, M. F. (2021). Rancang Bangun Mobile Game Adventure Of Studies Sebagai Media Pembelajaran. *Journal of Information Technology*, 6(1). <http://ejournal.itats.ac.id/integer/article/view/1200>
- Ridwan, A. (2023). PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (AR) UNTUK PENGENALAN AKSARA LAMPUNG PADA ANAK. *Jurnal Teknologi Pintar*, 3(3).
<http://teknologipintar.org/index.php/teknologipintar/article/view/372>
- Rizqya, N. (2020). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Laporan Posisi Keuangan Pada UMKM Berbasis WEB (Studi Kasus UMKM Home Catering). *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*, 19(3). <https://ejournal.jak->

stik.ac.id/index.php/komputasi/article/view/65

- Saputra, A. A., Putra, F. N., & Yusron, R. D. R. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android. *JACIS : Journal Automation Computer Information System*, 2(1).
<https://jacis.pubmedia.id/index.php/jacis/article/view/43>
- Setiawan, P. R., Ramadhan, R. A., & Labellapansa, A. (2022). Pelatihan Pemrograman Flutter. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Penerapan Ilmu Pengetahuan*, 3(1). <https://journal.uir.ac.id/index.php/jpmpip/article/view/10699>
- Sidiq, R., & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal PENDIDIKAN SEJARAH*, 9(1). <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jps/article/view/13650>
- Sintaro, S., Ramdani, R., & Samsugi, S. (2020). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI TEMPAT BERSEJARAH DI INDONESIA. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 1(1).
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/153>
- Surahman, A., Prastowo, A. T., & Aziz, L. A. (2022). RANCANG ALAT KEAMANAN SEPEDA MOTOR HONDA BEAT BERBASIS SIM GSM MENGGUNAKAN METODE RANCANG BANGUN. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 3(1).
<https://ejournal.teknokrat.ac.id/index.php/jtst/article/view/1918>
- Susanto, G. M., Kosasi, S., David, Gat, & Kuway, S. M. (2020). Sistem Referensi Pemilihan Smartphone Android Dengan Metode Fuzzy C-Means dan TOPSIS. *JURNAL RESTI (Rekayasa a Sistem Dan T Eknol Ogi Informasi)*, 4(6).
<https://jurnal.iaii.or.id/index.php/RESTI/article/view/2584>
- Yunus, Y., & Fransisca, M. (2020). Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran kewirausahaan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/32424>