

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. C. Marzuki, "Game Berbasis Adventure Sebagai Pendukung Pembelajaran Pengenalan Kata Bahasa Inggris Untuk Anak," *J. Sist. Inf. dan Telemat.*, pp. 1–11, 2019.
- [2] Y. Winarti, "Perancangan Game Edukasi Petualangan Dengan Tema 'Who Wants To Be a Millionaire' Untuk Anak Tingkat Sd," *Fak. Tek.*, 2018.
- [3] Hidayatullah, Nur, "Rancang Bangun Game Edukasi Petualangan Anak Cucu Adam Sebagai Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis Android Menggunakan Construct 2," 2019.
- [4] D. Educational *et al.*, "RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PETUALANGAN ANAK CUCU ADAM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2 FAKULTAS TEKNIK & ILMU KOMPUTER DAN ANSWER AGENT PADA SMIQA ( SWAMEDIKASI INTERACTIVE QUESTION ANSWERING ) SYSTEM," 2017.
- [5] D. L. Fithri and D. A. Setiawan, "Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini," *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 1, pp. 225–230, 2017, doi: 10.24176/simet.v8i1.959.
- [6] F. Yulianto, Y. T. Utami, I. Ahmad, and F. Teknik, "GAME EDUKASI PENGENALAN BUAH-BUAHAN BERVITAMIN C UNTUK ANAK USIA DINI Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika | 243," *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 7, pp. 242–251, 2018.
- [7] Dora et.al, "Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linear Congruent Method ( Lcm ) Berbasis Android," *J. Inform. Glob.*, vol. 6, no. 1, pp. 7–14, 2017.
- [8] F. Rozi and K. Khomsatun, "Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Warna Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Adobe Flash Berbasis Android," *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.*, vol. 4, no. 1, p. 12, 2019, doi: 10.29100/jupi.v4i1.781.
- [9] B. I. 2) Tri Sugihartono 1), "Prototipe Multimedia Pembelajaran Tilawatil Quran Berbasis Android Pada Tpa Xyz," *J. Teknol. Inform. dan Komput. Atma Luhur*, vol. 3, no. 1, pp. 53–60, 2016.

- [10] R. Arpiansah, Y. Fernando, and J. Fakhrurozi, "Game Edukasi VR Pengenalan Dan Pencegahan Virus Covid-19 Menggunakan Metode MDLC Untuk Anak Usia Dini," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 88–93, 2021.
- [11] D. S. Rahayu, "Pengembangan Prototipe E-Modul Matematika Berorientasi HOTS pada Materi Transformasi Geometri Kelas IX," *Mathema J.*, vol. 4, no. 1, pp. 39–49, 2022.
- [12] A. Nugroho, "Rekayasa Prangkat Lunak Berorientasi Objek," pp. 7–29, 2017.
- [13] N. Koch and A. Kraus, "The expressive power of uml-based web engineering," *Second Int. Work. Weboriented Softw. Technol. IWWOST02*, vol. 16, pp. 105–119, 2019.
- [14] P. A. Android, "Modul PEMROGRAMAN APLIKASI ANDROID," 2018.
- [15] Darmanto, "pengenalan aplikasi android," vol. 0, pp. 1–17, 2018.
- [16] I. P. Dewi, L. Mursyida, and A. D. Samala, "Dasar-dasar Android Studio Dan Membuat Aplikasi Mobile Sederhana," *Angew. Chemie Int. Ed. 6(11)*, 951–952., pp. 1–21, 2021.
- [17] C. Shah, "MODUL PEMBELAJARAN PRAKTEK BASIS DATA (MySQL) Edited," *A Hands-On Introd. to Data Sci.*, pp. 187–206, 2020, doi: 10.1017/9781108560412.008.
- [18] Maryuliana, Much Ibnu Subroto Imam, and Farisa Chairul Haviana Sam, "Sistem informasi angket pengukuran skala kebutuhan materi pembelajaran tambahan sebagai pendukung pengambilan keputusan di sekolah menengah atas menggunakan skala likert," *J. Transistor Elektro dan Inform.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–12, 2018.