

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Al-Bahra bin Ladjamudin, "Analisis dan Desain Sistem Informasi," *Anal. dan Desain Sist. Inf.*, 2013.
- [2] M. NUR ARIF, "Pengembangan Game Edukasi Interaktif pada Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Kelas XI di SMK Negeri 1 Surabaya," *IT-EDU*, 2016.
- [3] M. Erfan, A. Widodo, U. Umar, R. Radiusman, and T. Ratu, "Pengembangan Game Edukasi 'Kata Fisika' Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya," *Lect. J. Pendidik.*, 2020, doi: 10.31849/lectura.v11i1.3642.
- [4] P. L. Ekawati and A. Z. Falani, "Pemanfaatan Teknologi Game Untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android," *J. Link*, 2015.
- [5] Y. Siswanto and B. E. Putra, "Rancang Bangun Aplikasi Mobile Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Anak Kelas VI Sekolah Dasar," *Ranc. Bangun Apl. Mob. Game Edukasi Ilmu Pengetah. Alam Untuk Anak Kelas VI Sekol. Dasar*, 2013.
- [6] C. Agustina, "Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia," *J. Chinese Inst. Food Sci. Technol.*, 2015.
- [7] M. Manajemen, "Jurnal Manajemen Bisnis Dan Kewirausahaan," *J. Manaj. Bisnis dan Kewirausahaan*, 2019, doi: 10.24912/jmbk.v3i4.4998.
- [8] N. K. Pratiwi, "PENGARUH TINGKAT PENDIDIKAN, PERHATIAN ORANG TUA, DAN MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP PRESTASI BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA SMK KESEHATAN DI KOTA TANGERANG," *Pujangga*, 2017, doi: 10.47313/pujangga.v1i2.320.
- [9] Ahyuna, S. Aisa, A. Akhriana, and N. Aini, "Multiple keyword searching method implementation for data searching on data center application at P4M stmik dipanegara makassar," *J. Comput. Theor. Nanosci.*, 2020, doi: 10.1166/jctn.2020.8752.
- [10] I. A. D. Astuti, D. Dasmo, and R. A. Sumarni, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI APPYPIE DI SMK BINA MANDIRI DEPOK," *J. Pengabd. Kpd. Masy.*, 2018, doi: 10.24114/jpkm.v24i2.10525.
- [11] Hermawan, "Pengertian Android Beserta Sejarah, Kelebihan dan Kekurangannya," *www.nesabamedia.com*, 2019. .
- [12] N. A. Pratama and C. Hermawan, "Aplikasi Pembelajaran Tes Potensi Akademik Berbasis Android," *J. Penelit. Dosen FIKOM*, 2016.
- [13] Indrajani, "Pengertian Flowchart," *It.Jurnal.Com*, 2011.
- [14] R. Rickman, *UNITY TUTORIAL GAME ENGINE*. 2018.
- [15] R. H. Creighton, *Unity 3D Game Development by Example*. 2010.

- [16] S. Hasan and D. Umagapi, "APLIKASI LAPORAN KEUANGAN (NERACA) MENGGUNAKAN VISUAL STUDIO PADA PT. JAMKRINDO CABANG TERNATE," *IJIS - Indones. J. Inf. Syst.*, 2020, doi: 10.36549/ijis.v5i2.121.
- [17] O. Rianingtias, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas Xi Di Sma/Ma," *Duke Law J.*, 2019.
- [18] G. D. Robbani, "Game Edukasi Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Dengan Audio-Visual Untuk Anak Usia Dini," *Univ. Negeri Semarang*, 2016.
- [19] G. P. F. Dewi, "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash," *Экономика Региона*, 2012.
- [20] D. F. Nurkholis, "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Untuk Anak SD Berbasis Adobe Flash CS6," *Univ. Muhammadiyah Ponorogo*, 2015.
- [21] W. Ramansyah, "PENGEMBANGAN EDUCATION GAME (EDUGAME) BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR," *Edutic - Sci. J. Informatics Educ.*, 2016, doi: 10.21107/edutic.v2i1.1560.