

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Husaini. M, 2014, Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan (E-Education), IAIN Raden Intan Lampung
- [2] Joenaidy Muis Abdul, 2019, Konsep dan Strategi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0, Yogyakarta : Laksana
- [3] Molenda Michael, 2010, Educational Technology: A Definition with Commentary, London : Routledge Taylor & Francis Group
- [4] Gagne,R. (1990). The Condition of Learning. (Thirded). NewYork : Holt, Rinehartand Winstone.
- [5] Prayudi. 2008. Definisi Computer Game. <http://cgrg.wordpress.com/2008/03/12/definisi-computer-game>, diakses tanggal 17 November 2023
- [6] Santoso Insap, 2009, Interaksi Manusia dan Komputer Edisi 2, Yogyakarta : C.V ANDI OFFSET (Penerbit ANDI)
- [7] Khoiriyah, 2021, Jurnal : Penerapan Metode Pembelajaran Drill melalui Typing Master untuk Meningkatkan Keterampilan Mengetik 10 Jari pada Mata Pelajaran TeknologiPerkantoran di SMK Krian 2 Sidoarjo, Surabaya : Universitas Negeri Surabaya
- [8] Simbolon Sarah Dessy, Sinaga Bosker, 2021, Jurnal : Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Kesesuaian Lahan Tanaman Cengkeh Dengan Metode Profile Matching. Medan : STMIK Pelita Nusantara
- [9] Rosa A.S. dan M. Shalahuddin, 2013, Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung : Informatika.
- [10] Musrid Yunus, dkk., 2015, Jurnal : Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar. Samarinda : Universitas Mulawarman.
- [11] M.Rosidi Zamroni, dkk., 2013, Jurnal :Rancangan Bangun Aplikasi Permainan Untuk Pembelajaran Anak Menggunakan HTML 5. Lamongan : Universitas Islam Lamongan.
- [12] Yogi Siswanto, Bambang Eka Purnama , 2013, Jurnal : Rancang Bangun Aplikasi Mobile Game Edukasi Ilmu Pengentahuan Alam untuk Anak Kelas VI Sekolah Dasari. Surabaya : Journal Speed.
- [13] Dony Novaliendry., 2013, Jurnal :Aplkasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (studi kasus siswa kelas IX SMPN 1 RAO). Padang : Universitas Negri Padang.

- [14] Suindarti., 2011, Jurnal : Game Edukasi Meningkatkan Daya Ingat Anak "Bermain Bersama Dido" dengan Macromedia Director. Yogyakarta : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer.
- [15] Fitri Yeni., dkk., 2013, Jurnal : Efektifitas Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Bagi Anak Kesulitan Belajar Di Min Kota Luar. Padang : Pendidikan Khusus.
- [16] Dony Novaliendry., 2013, Jurnal :Aplkasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (studi kasus siswa kelas IX SMPN 1 RAO). Padang : Universitas Negeri Padang.
- [17] Febri Asiani., 2020, Persuasive Copywriting: Sebuah Seni Menjual Melalui Tulisan. Yogyakarta : Anak Hebat Indonesia
- [18] Yenny Iskandar., 2018, Buku Ajar Pengantar Aplikasi Komputer. Yogyakarta : Deepublish
- [19] Tuti Sulastrri, 2014, Jurnal : Analisis Mengetik Cepat 10 Jari Menggunakan Teknologi Komputer Berbasis Aplikasi Software Rapidtyping. Bandung : Politeknik Komputer NiagaLPKIA
- [20] Akmal Junaidi, Yohana Tri Utami., dkk., 2020, Jurnal : Pelatihan Mengetik Cepat Dengan Metode Kanang di Desa Tambah Dadi, Kecamatan Purbolinggo, Lampung Timur. Bandar Lampung : UniversitasLampung
- [21] Adhiim Catur Hanggoro, dkk, 2015 Jurnal : Teknologi dan Sistem Komputer, Vol 3, No 4., Pembuatan Aplikasi Permainan "Jakarta Bersih" Berbasis Unity. Semarang : Fakultas Teknik Universitas Diponegoro
- [22] Arinda Lestari, dkk., 2015, Jurnal :Sistem Inforamasi Pelelangan Barang Secara Online Pada PT. Pegadaian (persero) Unit Pelayanan Cabang Pasar 26 Ilir Palembang. Sumatra Selatan: Informatika Global.
- [23] Dedi., Ihsan Abdul Azis., 2012, Jurnal :Sistem Penunjang Keputusan Untuk Menentukan Besarnya Insentif Karyawan Menggunakan ZK Framework (studi kasus PT Teknologi Multi Sistem Integrasi). Banten : STMIK Bina Sarana Global.
- [24] Nazruddin Safaat H., 2014, Jurnal : Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality Pada Smartphone Android (Studi Kasus : Materi Sistem Tata Surya Kelas Ix). Riau : UIN SUSKA Riau
- [25] Gellysa Urva Dan Helmi Fauzi Siregar., 2015, Jurnal : Pemodelan Uml E-Marketing Minyak Goreng. Sumatra Utara : Universitas Sumatra Utara
- [26] Indra Griha Tofik Isa dan George Pri Hartawan., 2017, Jurnal : Perancangan Aplikasi Koperasi Simpan Pinjam Berbasis Web (Studi Kasus Koperasi Mitra Setia). Jawa Barat : Universitas Muhammadiyah Sukabumi

- [27] Creighton, Ryan Henson., 2010, Unity 3D Game Development by Example, Birmingham : PACKT Publishing.
- [28] Edi Purwanto S.W., 2007, Sekilas Tentang Adobe Photoshop CS.
- [29] Doddie K.Permana., 2009, Desain Tekstil Menggunakan Photoshop. Bandung : Informatika Bandung
- [30] Hormby (2007. How Adobe's Photoshop Was Born. Sory Photography. Diakses tanggal 21 November 2023 dari https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop
- [31] Scott Faranello. Balsamiq Wireframes Quickstart Guide. Packt Publishing Ltd. 2012
- [32] Faranello, S. (2012). Balsamiq Wireframes Quickstart Guide.
- [33] S. Aisa, N. Aini, I. Djafar and A. Akhriana, "Penerapan teknologi progressive web apps pada aplikasi pembelajaran al-qur'an metode dirosa," Jurnal Computer Science and Information Technology, vol. 3, no. 2, pp. 66-72, 2022
- [34] Fadhlurrahman, M. F. F., & Capah, D. A. H. (2020). Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web. Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika, 4(2), 30–39. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v4i2.2412>
- [35] Siska Prawidya Wardani., 2014, Jurnal : Penggunaan Model Visualisasi “Puzzle” Berbantu Stiker bergambar untuk meningkatkan keterampilan mengetik sepuluh jari siswa kelas X administarsi perkantoran dalam pembelajaran mengetik manual pada SMK Negeri 2 Semarang. Semarang : Universitas Negeri Semarang. "https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj/article/view/3142"
- [36] Mariskha. Z, Esya Alhadi, Titi Andriyani., 2016, Penerapan Program Typing Master Dalam Meningkatkan Kecepatan Dan Ketelitian Pengetikan 10 Jari Buta. Palembang : Politeknik Negeri Sriwijaya
- [37] Muhammad Arsa Adilla, Paramaresthi Windriyani., 2022, Pengembangan Typing Game sebagai Sarana Melatih Meningkatkan Kecepatan Mengetik Berbasis Desktop. Jakarta : Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis
- [38] Tuti Sulastri, 2022, Jurnal : Media Pembelajaran Computer Keyboarding Menggunakan Aplikasi Typing Master Dapat Meningkatkan Motivasi Mengetik 10 Jari Buta. Bandung : Politeknik Komputer NiagaLPKIA