

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Z. Dong, "Pengembangan game edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris sebagai media pembelajaran siswa SD berbasis macromedia flash," *Экономика Региона*, no. Kolisch 1996, pp. 49–56, 2012.
- [2] F. Mulyani and N. Haliza, "Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan," *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, vol. 3, no. 1, pp. 101–109, 2021, doi: 10.31004/jpdk.v3i1.1432.
- [3] P. A. Thariq *et al.*, "Sosialisasi Pentingnya Menguasai Bahasa Inggris Bagi Mahasiswa," *Darma Bakti Teuku Umar darmabakti@utu.ac.id*, vol. 2, no. 2, 2020.
- [4] B. Mandasari, D. Aminatun, R. Pustika, D. Ayu Megawaty, I. Ahmad, and D. Alita, "PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BAGI SISWA-SISWI SMA/MA/SMK DI DESA PURWOREJO LAMPUNG TENGAH," *Communnity Development Journal*, vol. 3, no. 1, 2022.
- [5] A. A. Niswah, "Speedy Grammar: Aplikasi Game untuk Meningkatkan Kemampuan Tata Bahasa Inggris Siswa," *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, vol. 5, no. 1, pp. 163–174, 2022, doi: 10.30872/diglosia.v5i1.309.
- [6] S. Aminah, "Implementasi Model Addie Pada Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris," *Jurnal Ilmiah Betrik*, vol. Vol. 3, no. 3, pp. 152–162, 2018.
- [7] I. P. Sari, S. Tria Siska, and A. Budiman, "Perancangan Aplikasi Pelayanan Gangguan Tv Kabel Berbasis Web Dan Sms Gateway," *Jurnal Pusat Akses Kajian Teknologi Artificial Intelligence*, vol. 1, no. 1, pp. 20–28, 2021.
- [8] A. Dharmalau *et al.*, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PAGUYUBAN ALUMNI STMIK SWADHARMA BERBASIS WEB," 2020.
- [9] Frederica Rosabel Ramli, Fikri Hakim, and Ria Anggelina Hutabarat, "Perancangan Web Design Aplikasi E-Learning dengan Metode Prototype pada Tingkat SMA," *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, vol. 28, pp. 13–18, 2021, doi: 10.35134/jmi.v28i1.62.
- [10] I. I. Purnomo, "Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2," *Technologia: Jurnal Ilmiah*, vol. 11, no. 2, p. 86, 2020, doi: 10.31602/tji.v11i2.2784.
- [11] R. Budiman, B. Resha, and W. Siallagan, "Game Pemberantas Covid 'Covid Heroes,'" vol. 7, no. 5, pp. 2008–2026, 2021.

- [12] N. Kurnada and R. Iskandar, "Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 6, pp. 5660–5670, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i6.1738.
- [13] A. M. Candra and T. S. Rahayu, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 2311–2321, 2021.
- [14] A. Pratiwi, Fadlilatul Hikmah, Adi Apriadi Adiansha, and Suciyati, "Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, vol. 1, no. 1, pp. 36–43, 2021, doi: 10.53299/jagomipa.v1i1.27.
- [15] U. Bina Darma Jalan Jenderal Ahmad Yani No, "Perancangan MP3 Player dengan Visual C# 2010 (Megawaty 1), Nia Oktaviani 2)," *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, vol. 4, no. 3, 2015.
- [16] I. L. Meha and A. C. Talakua, "Game Edukasi Matematika Untuk Minat Belajar Berhitung Berbasis Android: Mathematics Educational Games For An Interest In Learning Calculating Based On ...," *SENTIMAS: Seminar Nasional Penelitian ...*, pp. 351–359, 2023.
- [17] R. Nurasyiah, N. Achadi, A. Hidayat, L. A. Meida, and S. W. Noloadi, "Pembangunan aplikasi augmented reality pengenalan tata surya sebagai sarana pembelajaran interaktif bagi siswa sekolah dasar berbasis android tahun 2022/2023," vol. 13, no. 002, 2023.
- [18] E. Wiguna, I. Rachman, and Sulistyono, "Aplikasi Pengenalan Nama-Nama Dan Jenis Hewan Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android," *ProTekInfo (Pengembangan Riset dan Observasi Teknik Informatika)*, vol. 7, no. 2003, pp. 17–21, 2020, doi: 10.30656/protekinfo.v7i.5054.
- [19] L. Setiyani and B. Setiawan, "ANALISIS DAN DESIGN MANAJEMEN CONTROL PRODUKSI MENGGUNAKAN BUSINESS PROCESS IMPROVEMENT DAN UNIFIED MODELLING LANGUAGE (STUDI KASUS: PT. MULTISTRADA)," *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 16, no. 1, pp. 27–37, 2021, doi: 10.35969/interkom.v16i1.132.
- [20] Y. D. Arimbi, D. Kartinah, and A. N. W. Della, "Rancangan Sistem Informasi Kost Putri Malika Berbasis Website Menggunakan Framework Laravel Dan Mysql," *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, vol. 1, no. 03, pp. 93–103, 2022, doi: 10.56127/jukim.v1i03.201.
- [21] F. Pratama, E. Rahayu, and S. Dewi Andriana, "Perancangan Aplikasi Rekam Medis Dengan Pendekatan Clinical Pathway Pada Pasien Rawat Jalan Dan Inap Di Puskesmas Berbasis Android," *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, dan Pendidikan*, vol. 2, no. 2, pp. 697–708, 2023, doi: 10.54443/sibatik.v2i2.640.

- [22] R. Widyastuti and V. Luis, "PENERAPAN MODEL PROTOTYPE PADA SISTEM PENGGAJIAN KARYAWAN PT. SUTERA AGUNG PROPERTI".
- [23] Purnama Mega Putri, Nofriadi Nofriadi, and Mardalius Mardalius, "Penerapan Aplikasi Supply Chain Management Untuk Pendistribusian Dan Stock Beras Berbasis Web," *Journal Of Computer Science And Technology (JOCSTEC)*, vol. 1, no. 1, pp. 10–15, Jan. 2023, doi: 10.59435/jocstec.v1i1.6.
- [24] Yoga Ananda Putra, Sumijan, and Mardison, "Perancangan Sistem Informasi Akademik Menggunakan Bahasa Pemograman Php dan Database Mysql," *J Teknol*, vol. 9, no. 1, pp. 25–40, Jun. 2019, doi: 10.35134/jitekin.v9i1.5.
- [25] A. Feby Prasetya and U. Lestari Dewi Putri, "Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language)," 2022.
- [26] Hafidz A.S and Novanita W.A, "Pengembangan Media Noel Game Berbasis Android untuk Pembelajaran Noun di Kelas Rendah Alief Syah Hafidz 1* , Novanita Whindi Arini 2," vol. 6, no. 5, pp. 9188–9204, 2022.
- [27] F. Rusdy, A. Lubis, I. D. Hafiz, I. S. Nugraha, and A. Ikhwan, "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Sebagai Alat Bantu Pengenalan Huruf Berbasis Multimedia Untuk Sekolah Dasar," vol. 1, no. 2, pp. 1–7, 2023.
- [28] R. Andriyat Krisdiawan, "PENERAPAN MODEL PENGEMBANGAN GAMEGDLC (GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE)DALAM MEMBANGUN GAME PLATFORM BERBASIS MOBILE," vol. 2, no. 1, 2019.
- [29] M. I. Maulana and E. Junianto, "Penerapan Model Addie Dalam Pembuatan Permainan Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Android," *Jurnal Responsif : Riset Sains dan Informatika*, vol. 4, no. 1, pp. 12–22, 2022, doi: 10.51977/jti.v4i1.680.
- [30] K. A. Zen, "Bahasa Inggris Berbasis Quantum Learning," *Pengembangan Game Edukasi Kata Benda Dalam Bahasa Inggris Berbasis Quantum Learning*, 2021.
- [31] I. G. A. B. Setya Dewi and N. N. Ganing, "Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa Inggris Materi Pengenalan Kosa Kata," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, vol. 6, no. 1, pp. 81–87, 2022, doi: 10.23887/jppp.v6i1.45896.
- [32] A. A. Saputra, F. N. Putra, and R. D. R. Yusron, "Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android," *Journal Automation Computer Information System*, vol. 2, no. 1, pp. 66–73, 2022.
- [33] R. A. Rusmana and I. R. Setiawan, "Penggunaan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Untuk Memudahkan Belajar Bahasa Inggris Dalam Media Game," vol. 4, no. 4, pp. 1402–1412, 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3578.

- [34] B. Aulatul Mufida, F. Nonggala Putra, and R. Darma Rusdian Yusron, "Pembuatan Games Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Makanannya Berbasis Augmented Reality Implementation of Augmented Reality in Animal Recognition Educational Games Based on Their Food," *JACIS : Journal Automation Computer Information System*, vol. 1, no. 2, pp. 120–130, 2021.
- [35] M. Arsa Adilla and P. Windriyani, "Pengembangan Typing Game sebagai Sarana Melatih Meningkatkan Kecepatan Mengetik Berbasis Desktop," *Kalbisiana: Jurnal Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis*, vol. 8, no. 1, pp. 400–415, 2022.
- [36] K. T. Jaya, M. G. An'Ars, A. Surahman, and S. Sintaro, "Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Dan Angka Untuk Anak Usia Dini," *Jurnal Media Borneo*, vol. 1, no. 1, pp. 12–20, 2023.