

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Faried, G. el Mirzaq, and R. Helilintar, “Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Tanaman Tomat Menggunakan Metode Certainty Factor,” *Seminar Nasional Inovasi Teknologi e-ISSN: 2549-7952UN PGRI Kediri*, pp. 230–233, 2021.
- [2] M. Fadil Akbar and H. Sulistiani, “Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2,” vol.7,no.2, pp.275–282, 2020.
- [3] P. Putra, H. Mubarak, and A. N. Rachman, “Aplikasi Multimedia Berbasis Game Edukasi Menggunakan Construct 2 Untuk Pengenalan Tempat Wisata Budaya Jawa Barat Pada Anak Usia Dini,” *Selentific Artic. Informatics Students*, vol. 3, no. 1, pp. 44–51, 2020.
- [4] R. Farta Wijaya *et al.*, “Aplikasi petani pintar dalam monitoring dan pembelajaran budidaya padi berbasis Android,” vol. 2, no.1, 2019.
- [5] A. Chusyairi, J. Setia, L. Wibowo, and A. K. Winata, “Game Gandrung Stories Untuk Edukasi Kebudayaan Menggunakan Metode GDLC,” itg 2020.
- [6] I. Nirwana and V. Karnadi, “Perancangan Game Edukasi Pengembangan Kemampuan Logika Berbasis Android,” upbatam 2021.
- [7] A. A. Sunarto and E. Elnawati, “Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran Beserta Konten Pendidikan Untuk Sekolah Dasar Berbasis Audio Visual Untuk Mendukung Pembelajaran Daring,” *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, vol. 8, no. 2, p. 1075, May 2022, doi: 10.37905/aksara.8.2.1075-1084.2022.
- [8] D. Safitri, Khermarinah, and W. A. H. Mukti, “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Android Berbantuan Appsgeyser.Com terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial,” vol. 1, no. 1, 2021.
- [9] E. Affandi and T. Syahputra STMIK Triguna Dharma, “J-SISKO TECH Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Sistem Komputer TGD Pemodelan Uml Manajemen Sistem Inventory,” vol. 1, no. 2, pp. 14–25, 2018.
- [10] R. R. Santika, K. Ramadhan, M. Andri, A. Solehuddin, and S. Juanita, “Implementasi Game Edukasi Belajar Bahasa Inggris Dengan Metode Game Development Life Cycle Dan Pendekatan Taksonomi Bloom,” *Sebatik*, vol. 23, no. 2, pp. 392–402, 2019, doi: 10.46984/sebatik.v23i2.788.
- [11] S. R. Damanik and Nopriadi, “Game Edukasi Pola Hidup Sehat Berbasis

- Android Dalam Mencegah Penyebaran Covid-19,” *Comput. Sci. Ind. Eng.*, vol. 5, no. 6, pp. 36–42, 2021.
- [12] L. P. Dewi, U. Indahyanti, and Y. H. S, “Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer,” *Komunika*, vol. 8, no. 1, 2019.
- [13] D. Damayanti, M. F. Akbar, and H. Sulistiani, “Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 2, p. 275, 2020.
- [14] S. Aula, “Analisa dan perancangan game edukasi "Student Adventure 2D" menggunakan Scratch 2 (studi kasus SMK Negeri 1 Al-Mubarkeya) Skripsi ” *Serambi Konstr.*, vol. 3, no. 4, 2021.
- [15] A. M. Nabila, A. P. Armin, and E. D. Hartono, “Game Edukasi Tembung Aran Menggunakan Tools Engine Game Unity,” *Bina Insa. Ict J.*, vol. 7, no. 2, p. 135, 2020, doi: 10.51211/biict.v7i2.1406
- [16] A. Yulianti and Ekohariadi, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar,” *unesa*, 2020.
- [17] Y. Zhao, L. Li, K. Liu, and J. Grundy, “Towards Automatically Repairing Compatibility Issues in Published Android Apps; Towards Automatically Repairing Compatibility Issues in Published Android Apps,” 2022, doi: 10.1145/3510003.3510128.
- [18] J. X. An et al., “A solid-supported organocatalyst for asymmetric Mannich reaction to construct C2-quaternary indolin-3-ones,” *RSC Advances*, vol. 12, no. 12, pp. 7040–7045, Mar. 2022, doi: 10.1039/d2ra00456a.
- [19] P. Fachri Ridho, *Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan*, “Pengembangan Media Pembelajaran E- Learning Berbasis Aplikasi Android Construct 2” ” *J. Phys. Educ.*, vol. 1, no. 2, pp. 6–9, 2020, doi: 10.33365/joupe.v1i2.586.
- [20] S. K. Yohan Adi Setiawan, *Belajar Android Menyenangkan: Membuat Konten Media Pembelajaran Berbasis Android*. Surabaya: CV. Pustaka Mediaguru, 2017.