

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A.M Ilmiani, A. Ahmadi, N.F Rahman, Y Rahmah (2020) “Multimedia interaktif untuk Mengatasi Problematika pembelajaran Bahasa arab,” *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8(1), pp. 17–32. <https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1902>.
- [2] Damayanti, D., Akbar, M.F. and Sulistiani (2020) “Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan construct 2,” *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7(2), p. 275. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2020721671>.
- [3] Fatima, W.Q., Khairunisa, L. and Prihatminingtyas, B. (2020) “Metode Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis Aksara Jawa,” *Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1)
- [4] Rahayu, S. L., & Fujiati. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Interaktif dengan Menggunakan Metode Game Design Document. *Journal VOI: Voice Of Informatics*, 8(1).
- [5] Maulana, M.I. and Junianto, E. (2022) “Penerapan model Addie Dalam Pembuatan Permainan Edukasi bahasa INGGRIS berbasis android,” *Jurnal Responsif : Riset Sains dan Informatika*, 4(1), pp. 12–22. <https://doi.org/10.51977/jti.v4i1.680>.
- [6] Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33–48. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- [7] Akhyanto, A., Suarna, N., & Purnamasari, A. I. (2022). Game Edukasi Ilmu Tajwid berbasis Android menggunakan Metode ADDIE untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Informatika Terpadu*, 8(2), 117-126. <https://doi.org/10.54914/jit.v8i2.571>

- [8] Heru Kurniawan Ramadani, H.K. and Walidini Syaihul Huda (2020) “Game Edukasi Aksara Jawa menggunakan augmented reality berbasis android,” *Explore IT! : Jurnal Keilmuan dan Aplikasi Teknik Informatika*, 12(2), pp. 87–92. Available at: <https://doi.org/10.35891/explorit.v12i2.2281>.
- [9] Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *MANAZHIM*, 4(2), 491-504. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1996>
- [10] Irsyadunas, I., Suryani, I.D. and Mary, T. (2021) “Perancangan Game Edukasi Pengetahuan Dasar untuk Anak Usia Dini Berbasis Android di Paud tunas Bahari Padang,” *E-Tech : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 9(2). <https://doi.org/10.24036/et.v9i2.112984>.
- [11] Widya, A.H. and Mustagfirin, M. (2020) “Game Edukasi Aksara Jawa 3d dengan accelerometer,” *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(2), p. 146. Available at: <https://doi.org/10.36499/jinrpl.v2i2.3579>.
- [12] Hidayat, A.A., Sutedi, A. and Gunadhi, E. (2022) “Media Pembelajaran Aksara Sunda menggunakan augmented reality berbasis android,” *Jurnal Algoritma*, 19(2), pp. 505–514. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.19-2.1135>.
- [13] Sonata, F.- (2019) “Pemanfaatan UML (Unified modeling language) Dalam Perancangan Sistem Informasi e-commerce Jenis customer-to-customer,” *Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika*, 8(1), p. 22. Available at: <https://doi.org/10.31504/komunika.v8i1.1832>.
- [14] Sukmawati, R. and Priyadi, Y. (2019) “Perancangan proses Bisnis menggunakan UML Berdasarkan fit/gap analysis pada modul inventory odoo,” *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(2), p. 104. <https://doi.org/10.29407/intensif.v3i2.12697>.
- [15] Ardhana, V.Y. (2021) “Perancangan Sistem informasi rekam medis Puskesmas Berbasis UML,” *SainsTech Innovation Journal*, 4(1), pp. 97–104. <https://doi.org/10.37824/sij.v4i1.2021.302>.

- [16] Cholifah, W.N., Yulianingsih, Y. and Sagita, S.M. (2018) “Pengujian Black Box Testing pada aplikasi action & strategy Berbasis Android Dengan Teknologi Phonegap,” *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)*, 3(2), p. 206. <https://doi.org/10.30998/string.v3i2.3048>.
- [17] Setiyani, L. (2019) “Pengujian Sistem Informasi inventory Pada Perusahaan distributor Farmasi Menggunakan metode black box testing,” *Techno Xplore : Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, 4(1), pp. 1–9. <https://doi.org/10.36805/technoexplore.v4i1.539>.
- [18] Windawati, R. and Koeswanti, H.D. (2021) “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, 5(2), pp. 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>.
- [19] Galih Pradana, A., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Jurnal Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2019*, 2(1).
- [20] Rohmawati, I. (2019) “Pengembangan game Edukasi Tentang budaya Nusantara ‘Tanara’ menggunakan unity 3D berbasis android,” *Jurnal SITECH : Sistem Informasi dan Teknologi*, 2(2), pp. 173–184. <https://doi.org/10.24176/sitech.v2i2.3907>.
- [21] Rokhman, N. and Ahmadi, F. (2020) ‘Pengembangan Game Edukasi Si Gelis Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa INGGRIS SISWA’, *Edukasi*, 14(2), pp. 166–175. doi:10.15294/edukasi.v14i2.27477.
- [22] 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.
- [23] Santika, R., Ramadhan, K., Andri, M., Solehuddin, A. and Juanita, S. (2019) “Implementasi Game Edukasi Belajar Bahasa Inggris Dengan Metode Game Development Life Cycle Dan Pendekatan Taksonomi Bloom”, *Sebatik*, 23(2), pp.392402. <https://jurnal.wicida.ac.id/index.php/sebatik/article/view/788>

- [24] Fadlilah, N. I., & Perdana, B. G. (2019). aplikasi “kasantara” kerajaan besar nusantara berbasis android. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 8(3).
- [25] Vidyasari, V. (2022) *Pengembangan media pembelajaran game Edukasi Sebagai pencegahan kecanduan game online penyebab Faktor Anak Malas Belajar di sdn 01 sendangharjo* [Preprint]. doi:10.31219/osf.io/k4ug7.
- [26] Kristiyanto, Michael Albert, and Agung Purwanto. "Penerapan GDLC Dalam Perancangan Game Cerita Daerah Kutukan Raja Pulau Mintin." *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)* 14.2 (2022).
- [27] Syarif, S., Hasanuddin, T., & Hasnawi, M. (2022). Perancangan Game Puzzle Labirin menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) berbasis Unreal Engine. *Buletin Sistem Informasi dan Teknologi Islam*, 3(1).
- [28] Wahyudi, I., Fadilah, J. N., & Nugroho, F. (2022). Perancangan Game Pair Matching untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Menggunakan Unity Game Engine. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(2), 139-146.
- [28] Kurniawan, C. N., Zaman, B., & Bahri, S. (2022). Analisis Usability Pada Website Ayomulai Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jtriste*, 9(2), 90-102.
- [29] Mustofa, Kafit, Nana Suarna, and Arif Rinaldi Dikananda. "Game Edukasi Pengenalan Aksara Jawa Untuk Menambah Pengetahuan Dengan Menggunakan Metode Addie Berbasis Android." *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 6.2 (2022): 811-816.
- [30] Sanusi, A.M., Septian, A. and Inayah, S. (2020) ‘Kemampuan Berpikir kreatif matematis dengan menggunakan education game Berbantuan Android Pada Barisan Dan Deret’, *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), pp. 511–520. doi:10.31980/mosharafa.v9i3.866. s