

**DAFTAR PUSTAKA**

- Andini, S., Andini, S., & Erlinda, E. (2019). Perancangan Dan Implementasi Aplikasi M-Commerce Dengan Konsep Business To Costumer (B2C) Berbasis Android Pada Toko Calista Collection Gunung Pangilun Padang. *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 2(1), 41–52. <https://doi.org/10.36378/jtos.v2i1.141>
- Angela, W., & Gani, A. (2016). Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web Dan Android Menggunakan Adobe Flash Cs5 Dan Action Script 3.0. *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 1(2), 78–88. <https://doi.org/10.36549/ijis.v1i2.19>
- Ariadi, S., & Supriyono, H. (2017). Edugame pengenalan bagian-bagian tubuh manusia dengan tiga bahasa berbasis android. *Unpublished Article*, 98.
- Atabik, A., & Burhanuddin, A. (2016). Prinsip dan Metode Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Thufula*, 2(1), 59–67.
- Bolung, M., & Tampangela, H. R. K. (2017). Analisa Penggunaan Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak. *Jurnal ELTIKOM*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.31961/eltikom.v1i1.1>
- Listyorini, T., & Widodo, A. (2013). Perancangan Mobile Learning Mata Kuliah Sistem Operasi Berbasis Android. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 3(1), 25. <https://doi.org/10.24176/simet.v3i1.85>
- Sarida, L., & Rosyidah, U. A. (2018). Game Edukasi Pengenalan Bagian Tubuh Manusia Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Android. *Sereal Untuk*, 51(1), 51.
- Suryadi, A. (2018). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal Petik*, 3(1), 8. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i1.352>
- Swara, G. Y., & Pebriadi, Y. (2016). Rekayasa Perangkat Lunak Berbasis Web. *Jurnal TEKNOIF*, 4(2), 27–39.