

DAFTAR PUSTAKA

- Aliman. (2021). PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK UNTUK MENGGAMBAR DIAGRAM BERBASIS ANDROID. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(6), 3091-3098. <http://dx.doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i6.1404>.
- Andrian, R., Ardiansyah, A., & Fitria, M. (2020). Rancangan Prototipe Aplikasi Informasi Penyewa Gedung Pernikahan Di Banda Aceh. *Jurnal Komputer, Informasi Teknologi, Dan Elektro*, 5(1), 19–27. <https://doi.org/10.24815/kitektro.v5i1.15573>
- Pane, W. P., Herawati, S., & Amelia, P. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS GAME MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE E UNTUK SISWA SMK DEVELOPMENT O GAME-BASED LEARNING MEDIA USING ADOBE ANIMATE FOR VOCATIONAL HIGH SCHOOL STUDENT*. 9(1), 37–45. <https://doi.org/10.36987/jpms.v9i1.3662>
- Pricillia, T., & Zulfachmi. (2021). Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, RAD). *Jurnal Bangkit Indonesia*, 10(1), 6–12. <https://doi.org/10.52771/bangkitindonesia.v10i1.153>
- Putra, F. D., Riyanto, J., & Zulfikar, A. F. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Aset pada Universitas Pamulang Berbasis WEB. *Journal of Engineering, Technology, and Applied Science*, 2(1), 32–50. <https://doi.org/10.36079/lamintang.jetas-0201.93>
- Ramadhona, E. W., Prasetya, T., Purnamasari, A. I., Dikananda, A. R., & Nurdiawan, O. (2022). Game Edukasi “Nihongo Kurabu” Belajar Bahasa Menggunakan Unity 2d Berbasis Android. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information Management*, 6(1), 71. <https://doi.org/10.51211/imbi.v6i1.1684>
- Widiastika, M. A., Hendrapipta, N., & Syachruroji, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47–64. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.602>
- Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 22(1), 95–100. <https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7084>
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 141–151. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>

Hingide, M. N., Mewengkang, A., & Munaiseche, C. P. C. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Platform Android Pada Mata Pelajaran Ppkn Smk. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(5), 557–566. <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i5.2922>