

DAFTAR PUSTAKA

- Safaat H, Nazruddin. (2012), “Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android”, Bandung :Informatika.
- Ally, Mohamed. (2009), “Mobile Learning Transforming the Delivery of Education and Training”. Atabasca University: AU Press
- Jogianto. (2006), “Analisis & Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur teori dan Praktik Aplikasi Bisnis”, Yogyakarta.
- Quinn, C. (2000).”Mlearning: Mobile Wireless in Your Pocket Learning”
- Moronta, Lewis, Game Development with ActionScript (Game Development) (Boston, MA, USA: Course Technology Press, 2003)
- Setiawan, Arif., (2016) “Game Development Life Cycle”
<https://arifsetiawan.com/2016/01/game-development-life-cycle/>
- Vaughan, Tay, Multimedia: Making It Work Eighth Edition, Tay Vaughan, 2006
- Roger, S. Pressman, Ph.D., Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktisi) Edisi 7 : Buku 1, Teknoif, 2012
- Romzi, Muhammad, Logika Dan Algoritma, 2012
- Kurniawan, H. (2017). Media Pembelajaran Mobile Learning Menggunakan Android (Studi Kasus: Jurusan Sistem Informasi IIB Darmajaya). *Explore: Jurnal Sistem Informasi dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia dan Informatika)*, 8(1).
- Zaini, T. M., & Wulandari, A. (2020). Media Pembelajaran Pengenalan Fauna Berbasis Virtual Reality. *TEKNIKA*, 14(1), 31-40.
- Zaini, T. M., Nursiyanto, N., & Zeppelin, Z. S. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Surat Pendek dan Kisah Nabi untuk Anak Usia Dini Berbasis Web Mobile. *TEKNI*

- Agarina, M., Sutedi, S., Karim, A. S., & Indera, I. (2022, August). Media Pembelajaran Digital Bagi Siswa SMU/K di Bandar Lampung. In *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya* (Vol. 1, pp. 123-131)
- Siregar, S., Rizal, R., & Indera, I. (2023). Literasi Digital: Peningkatan Pemahaman dan Edukasi Kepada Generasi Millennial di SMK Islam Adiluwih. *NEAR: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 96-101.