

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Rauf and A. T. Prastowo, "RANCANG BANGUN APLIKASI BERBASIS WEB SISTEM INFORMASI REPOSITORY LAPORAN PKL SISWA (STUDI KASUS SMK N 1 TERBANGGI BESAR)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)*, vol. 2, no. 3, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- [2] Febriani, O. M., Putra, A. S., & Prayogie, R. P. (2020, December). Rancang Bangun Sistem Monitoring Sirkulasi Obat Pada Pedagang Besar Farmasi (PBF) Di Kota Bandar Lampung Berbasis Web. In *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya* (Vol. 1, pp. 122-132).
- [3] R. Gunawan, T. H. Prastyawan, and Y. Wahyudin, "RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PERHITUNGAN DASAR MATEMATIKA SEKOLAH DASAR KELAS 3, 4 DAN 5 MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2," *Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 17, no. 01, 2022, doi: 10.35969/interkom.v17i1.96.
- [4] S. E. Putri and S. Informasi, "Aplikasi Game Edukasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam," *Teknologiterkini.org*, vol. 2, no. 12, 2022.
- [5] A. B. Adnin, Y. Rahmanto, and A. S. Puspaningrum, "PEMBUATAN GAME EDUKASI PEMBELAJARAN KATA IMBUHAN UNTUK TINGKAT SEKOLAH DASAR (STUDI KASUS SD NEGERI KARANG SARI LAMPUNG UTARA)," *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, vol. 3, no. 2, 2022, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- [6] P. Parjito *et al.*, "Pelatihan Pembuatan Game Edukasi Di SMA Negeri 1 Sumberejo," *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, vol. 1, no. 3, Jan. 2023, doi: 10.33365/jeit-cs.v1i3.195.
- [7] A. Aziz Ardiansyah, "PERAN MOBILE LEARNING SEBAGAI INOVASI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH," *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, vol. 3, no. 1, 2020.
- [8] A. Aziz, T. Hariguna, and Riyanto, "Pemrograman Visual dengan C# dan Devexpress Buku 1 - Google Books," Zahira Media Publisher. Accessed: Jan. 23, 2024. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/Pemrograman_Visual_dengan_C_da

n_Devepre/sB0zEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=C%23+adalah&pg=PA9&printsec=frontcover

- [9] R. Fitria, P. W. Onno, and A. Aziz, "Firebase Membangun Aplikasi Berbasis Android," Andi Offset. Accessed: Jan. 23, 2024. [Online]. Available: <https://www.google.co.id/books/edition/Firebase/iosaEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=firebase+adalah&pg=PA55&printsec=frontcover>
- [10] S. Asmiatun, N. Wakhidah, and A. P. Novita, "Penerapan Teknologi Augmented Reality Dan GPS Tracking Untuk Deteksi Jalan ... - Google Books," Deepublish. Accessed: Feb. 03, 2024. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/Penerapan_Teknologi_Augmented_Reality_Da/coHRDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=pengertian+unity3d+adalah&pg=PA10&printsec=frontcover
- [11] A. Florentina and T. Lesmana Marselino, "Pengembangan Program Aplikasi Android Menu Makanan Dengan Teknologi Augmented Reality Pada Restoran Sushi," *Jurnal Sains dan teknologi*, vol. 5, no. 1, 2018.
- [12] L. Ariyanti, M. Najib, D. Satria, and D. Alita, "SISTEM INFORMASI AKADEMIK DAN ADMINISTRASI DENGAN METODE EXTREME PROGRAMMING PADA LEMBAGA KURSUS DAN PELATIHAN," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)*, vol. 1, no. 1, 2020, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- [13] M. Sumiati, R. Abdillah, and A. Cahyo, "Pemodelan UML untuk Sistem Informasi Persewaan Alat Pesta," *2407-4322*, vol. 11, no. 2, 2021.
- [14] Suliswaningsih, A. Purnomo, S. Fajarwati, A. Prasetyo, and D. Arifudin, "Aplikasi Belajar Matematika Sekolah Dasar Kelas V Berbasis Mobile Android," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 10, no. 1, 2023.
- [15] Sintaro, S. (2020). Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah Di Indonesia. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 51-57.
- [16] M. Agarina, Sutedi, A. S. Karim, and R. Nurlistiani, "E-Report Engineering System for Senior High School in Lampung," *IIB Darmajaya*, 2023.