

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyadi, A., & Angreani, S. (2018). Jurnal Sistem Informasi & Manajemen Basis Data (SIMBADA). *Jurnal Sistem Informasi & Manajemen Basis Data (SIMADA)*, 01(02), 116–127.
- Arfida, S., Amnah, & Wibowo, H. (2018). *MOBILE COMPUTING Septilia Arfida Amnah Hariyanto Wibowo PUSAKA MEDIA*.
- Firmansyah, D., Martini, M., & Murtina, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Nama Buah Dalam Bahasa Inggris Menggunakan RPG Maker MV. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS : Journal of Information Management*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.51211/imbi.v5i1.1416>
- Hakim, L., Rosandy, T., Wibowo, H., Informatika, I., Darmajaya, B., Pagar, J. Z. A., No, A., 93, L., Ratu, B., Lampung35142, I., & Korespondensi, P. (2023). *Jurnal Restikom : Riset Teknik Informatika dan Komputer Implementasi Augmented Reality pada Profile Provinsi di Pulau Sumatera untuk Siswa SDN 2 Kutadalom Berbasis Android*. 5(2), 209–221. <https://restikom.nusaputra.ac.id>
- Lampung, B. (n.d.). *JURNAL SIMADA JURNAL SIMADA Sistem Informasi & Manajemen Basis Data*.
- Puspita sari, Y., Ali, R., Puspita Sari, Y., Pagar Alam No, J. Z., & Lampung - Indonesia, B. (2019). IMPLEMENTASI SISTEM PELAPORAN SARANA DAN PRASARANA KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR BERBASIS ANDROID (Studi Kasus : Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya). In *Jurnal Informatika* (Vol. 19, Issue 1).
- Remo Andika, A., & Artaye, K. (2023). Rancang Bangun Aplikasi E-Kantin Darmajaya Society Centre (DSC) Berbasis Mobile. *Indonesian Journal of Science*, 1(2).
- Muhammad Rizal, Mursalim, K. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi Vocabulary English. *Rancang Bangun Game Edukasi Vocabulary English Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, 9(1), 75–80.
- Nurdiana, D., & Suryadi, A. (2018). GAME EDUKASI VR PENGENALAN DAN PENCEGAHAN VIRUS COVID-19 MENGGUNAKAN METODE MDLC UNTUK ANAK USIA DINI. *Jurnal Petik*, 3(2), 39. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i2.149>

- Putra, D. W. T., & Andriani, R. (2019). Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD. *Jurnal TeknoIf*, 7(1), 32. <https://doi.org/10.21063/jtif.2019.v7.1.32-39>
- Rohmawati, I., Sudargo, & Ika, M. (2019). Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara “Tanara” Menggunakan Unity 3D Berbasis Android. *Jurnal SITECH : Sistem Informasi Dan Teknologi*, 2(2), 173–184. <https://doi.org/10.24176/sitech.v2i2.3907>
- Sintaro, S. (2020). Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah Di Indonesia. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 51–57. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.153>
- Taju, C. G., Sengkey, R., & Sugiarto, B. A. (2021). Design and Build the Game Sam Ratulangi Monument Introduction. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(4), 57–64.
- Wibowo, A. T., Butar-butur, F. T. S., & Ali, N. (2021). Perancangan Aplikasi Pengenalan Pahlawan Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 2(02), 197–204. <https://doi.org/10.30998/jrami.v2i02.778>
- Yulianto, F., Utami, Y. T., & Ahmad, I. (2019). Game Edukasi Pengenalan Buah-buahan Bervitamin C Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 7(3), 242. <https://doi.org/10.23887/janapati.v7i3.15554>
- Yusnita, A., & Rija'i, T. (2019). Implementasi Algoritma Shuffle Random pada Pembelajaran Panca Indra Berbasis Android. *JUITA : Jurnal Informatika*, 7(1), 19. <https://doi.org/10.30595/juita.v7i1.3647>