

## DAFTAR PUSTAKA

- Anna, Annisa, R. And Parwandar, R. (2020) 'Perancangan Game Petualangan Sebagai Sarana Pembelajaran Edukasi Berbasis Android', *Sintech Journal*, 3(1), Pp. 52–58.
- Christianto, J. And Dwiyoogo, W.D. (2019) 'Pengembangan Media Pembelajaran Cricket Berbasis Mobile Learning Pada Tim Olahraga Cricket Universitas Negeri Malang', *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(2), Pp. 168–174.
- Juansyah, A. (2015) 'Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System ( A-Gps ) Dengan Platform Android Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika ( Komputa )'.
- Khozaimi, A. *Et Al.* (2022) 'Game Edukasi Berbasis Kinect Untuk Memperkenalkan Bentuk Dan Warna Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus', *Jurnal Ilmiah Nero*, 7(2), Pp. 169–180.
- Pendahuluan, I. (2016) 'Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Mobile Untuk Navigasi Ke Alamat Pelanggan Tv Berbayar ( Studi Kasus : Indovision Cabang Pekanbaru )', 2(1), Pp. 82–94.
- Pressman, R.S. (2012) *Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktis*. Jakarta: Elex Media.