

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. D. H. Permana, "Pembangunan Aplikasi Game Android Pengenalan Pola Warna Pada Paud Posdaya," *Jurnal Infotel Universitas Trilogi Jakarta Selatan*, vol. 7, no. 2, p. 113, 2015.
- [2] *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikdub) No. 137 tentang Standar PAUD*, 2014.
- [3] A. F. Maula dan Barikly, "Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca , Menulis Dan Berhitung," vol. VIII, no. ISSN 1979-8911, p. 232, 2014.
- [4] S. Aisyah, "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia (Studi di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung)," p. 6, 2015.
- [5] A. V. Vitianingsih, "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini," *Jurnal INFORM*, vol. 1, no. ISSN 2502-3470, p. 1, 2016.
- [6] K. Adha, Mesran dan Murdani, "Penerapan Linear Congruent Method Pada Game Edukasi Tebak Huruf Hiragana Dan Katakana Berbasis Android," *Jurnal Times STMIK Budidarma Medan*, vol. 6, no. 1, p. 6, 2017.
- [7] R. Wahyudi dan H. H. S. Pasaribu, "Perancangan Aplikasi Quiz Menggunakan Metode Pengacakan Linear Congruential Generator (LCG) Berbasis Android," *Riau Journal of Computer Science Universitas Prima Indonesia*, vol. 1, no. 1, p. 17, 2015.
- [8] D. P. Irawan dan Ir.Sumarno, "Rancangan Bangun Edugame Matematika Untuk SD Berbasis Android Dengan Metode Linear Congruent Method (LCM)," *Jurnal Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, p. 1, 2016.
- [9] N. Mahnun, "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)," *Jurnal Pemikiran Islam UIN Suska Riau*, vol. 37, no. 1, p. 30, 2012.
- [10] S. H. Nazruddin, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Bandung: Informatika Bandung, 2012.
- [11] W. Komputer, *Optimalisasi Android untuk Bisnis Online dan Offline*, Semarang: Andi Publisher, 2013.
- [12] A. Apriyanto dan I. S. Lasodi, "Pembuatan Game Labirin Menggunakan Aplikasi Construct 2 Berbasis Android," *JESIK STMIK Bina Mulia Palu*, vol. 2, no. 2, p. 67, 2016.

- [13] B. Prasetyo, I. Agustina dan M. Gufroni, “Perancangan Game Puzzle Pemadam Kebakaran Menggunakan Metode Linear Congruential Generator (LCG),” *JOINTECS Universitas Nasional Jakarta*, vol. 2, no. 2, p. 88, 2017.
- [14] P. P. Richwandi, “Penggunaan HTML5 Dalam Perkembangan Web 2.0 Yang Dirancang Dengan Responsive Web Design,” *Jurnal Teknik Informatika Universitas Gunadarma*, p. 3, 2015.
- [15] S. Aditya dan Kiky, *CorelDRAW Magic*, Jakarta Selatan: Mediakita, 2011.
- [16] P. P. Wibowo, *Menggunakan UML*, Bandung: Informatika Bandung, 2011.
- [17] Havaluddin, “Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language),” *Jurnal Informatika Universitas Mulawarman Samarinda*, vol. 6, no. 1, p. 3, 2011.
- [18] S. Aswati dan Y. Siagian, “Model Rapid Application Development Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Pemasaran Rumah (Studi Kasus : Perum Perumnas Cabang Medan),” *SESINDO*, p. 319, 2016.