

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andellian Allbap, "Alat Bantu Pembuat Ukiran Kayu (Biaya Produksi)," *Tek. Mesin Konsentrasi Produksi Politek. Negeri Sriwij.*, 2018.
- [2] A. P. Putra, Y. Soepriyanto, and A. Husna, "Pengembangan Multimedia Game Edukasi Tentang Keragaman Masakan Khas Daerah-daerah di Indonesia Untuk Kelas V SD," *Jur. Teknol. Pendidikan, Fak. Ilmu Pendidikan, Univ. Negeri Malang*, vol. 1, pp. 299–306, 2018.
- [3] A. Hafiz, "Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Hewan Dan Tanaman Langka Berbasis Android," *J. Teknol. dan Inform.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–12, 2021.
- [4] A. Faridhatul Ulva and C. Akbar, "Aplikasi Game Puzzle Huruf Hijahiyah Untuk Anak-Anak Berbasis Android," *J. Tek. Inform. Kaputama*, vol. 5, no. 2, pp. 159–167, 2021.
- [5] D. Yunanto, "Rancang Bangun Game Puzzle Untuk Edukasi Rumah Adat Tradisional Indonesia Berbasis Android," *J. Edukasimu*, vol. 1, no. 1, pp. 1–9, 2021.
- [6] A. Yuda, I. N. Degeng, and Y. Soepriyanto, "Pengembangan Puzzle Game Tentang Keragaman Budaya Indonesia Berbantuan Interactive Whiteboard," *JKTP J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 3, no. 4, pp. 425–434, 2020.
- [7] L. L. Dias, J. Enstein, and G. A. Manu, "Perancangan Game Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia menggunakan Aplikasi Construct 2 berbasis Android," *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 27–34, 2021.
- [8] I. G. P. S. Made Oka Susila, I Gede Mahendra Darmawiguna, "Pengembangan Game Edukasi Nihongo Benkyou Berbasis Android," *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 2, p. 76, 2018.
- [9] A. D. Putra and R. R. Suryono, "Rancang Bangun Media Pembelajaran," vol. 2009, no. Snati, p. 73, 2009.

- [10] L. P. Pemula and R. A. Prabowo, "Kajian Struktur Motif Ragam Hias Tradisional Jawa Sebagai Dasar Acuan Desain Kriya Kayu," *Fak. Seni Rupa dan Desain/Kriya Inst. Seni Indones. Surakarta*, 2018.
- [11] D. Damayanti, M. F. Akbar, and H. Sulistiani, "Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 2, p. 275, 2020.
- [12] A. F. Findy Novita, "Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia," *Pros. Samasta*, pp. 1–6, 2020.
- [13] N. S. P. S. Harni Kusniyati, "Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android," *Progr. Stud. Inform. Fak. Ilmu Komput. Univ. Mercu Buana*, vol. 9, no. 1, pp. 9–18, 2018.
- [14] M. A. Hasan, S. Supriadi, and Z. Zamzami, "Implementasi Algoritma Fisher-Yates Untuk Mengacak Soal Ujian Online Penerimaan Mahasiswa Baru (Studi Kasus : Universitas Lancang Kuning Riau)," *J. Nas. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 291–298, 2017, doi: 10.25077/teknosi.v3i2.2017.291-298.
- [15] I. Jayani and F. S. Ruffaida, "Penerapan Pemodelan UML Sistem Informasi Perpustakaan pada Universitas Islam Indragiri Berbasis Client Server," *Jur. Sist. Informasi, Fak. Tek. dan Ilmu Komput. Univ. Islam Indragiri*, vol. 8, no. 1, pp. 274–282, 2020.
- [16] M. Syarif and W. Nugraha, "Pemodelan Diagram UML Sistem Pembayaran Tunai Pada Transaksi E-Commerce," *J. Tek. Inform. Kaputama*, vol. 4, no. 1, p. 70 halaman, 2020.
- [17] M. Sukamto, R. A. Shalahudin, "Rekayasa Perangkat Lunak," *Inform. Bandung*, 2016.
- [18] F. N. Hasanah and R. S. Untari, "Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak," *UMSIDA Press. Sidoarjo*, 2018.

- [19] Ulul Arkham, “PEMBUATAN APLIKASI MEDIA PROMOSI SEJARAH R.A. KARTINI DENGAN MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID,” 2021.

