

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. K. S. Astini, “Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran tingkat sekolah dasar pada masa pandemi covid-19,” *J. Lemb. Penjaminan Mutu STKIP Agama Hindu Amlapura*, vol. 11, no. 2, pp. 13–25, 2020.
- [2] \_\_, “Satgas Penanganan Covid-19,” 2020. [Online]. Available: <https://covid19.go.id/>. [Accessed: 02-Dec-2020].
- [3] L. D. Herliandry, Nurhasanah, M. E. Suban, and K. Heru, “Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19,” *J. Teknol. Pendidik.*, vol. 22, no. 1, pp. 65–70, 2020.
- [4] K. M. Shihab, S. Sussi, R. Munadi, R. R. Prasojoe, and N. Fitriyanti, “Pembuatan Game Online BomClean sebagai Media Pembelajaran Kebersihan Lingkungan,” *J. Edukasi dan Penelit. Inform.*, vol. 5, no. 1, pp. 113–118, 2019.
- [5] S. Sujalwo, “Pengembangan Game Berbasis Komputer Sebagai Media Pembelajaran IPA Terpadu Kelas VIII SMP,” *J. Manag. Pendidik.*, vol. 12, no. 2, pp. 239–247, 2017.
- [6] S. S. Virginiawan, “Game Edukasi Pembelajaran Matematika Persamaan Linier Berbasis Android,” *J. Comasie*, vol. 03, no. 01, pp. 19–29, 2020.
- [7] R. Jumardi, L. Farokhah, and M. Maghfirah, “Kolaborasi Digital Signage dan Chatbot Messenger Sebagai Layanan Penyedia Informasi Akademik,” *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 4, no. 2, pp. 347–354, 2020.
- [8] D. R. Muhammad Aziz Fauzan, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Teori Pemesinan Frais,” *J. Din. Vokasional Tek. Mesin*, vol. 2, pp. 82–88, 2017.
- [9] M. M. Raditya and R. T. Komalasari, “Rancang Bangun Game IQ Test Preparation dengan Mengimplementasikan Metode FSM,” *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 8, no. 1, pp. 128–134, 2020.
- [10] M. Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*. Malang: Sagusagame, 2018.

- [11] F. Dayat, I Made Widiarta, “Rancang Bangun Simulasi Edukasi Tata Cara Sholat 5 Waktu dan Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Virtual Reality (VR),” *J. JINTEKS*, vol. 1, no. 1, pp. 76–86, 2019.
- [12] H. P. Surya Amami Pramuditya, Muchammad Subali Noto, “Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika,” *JNPM (Jurnal Nas. Pendidik. Mat.)*, vol. 2, no. 2, pp. 165–179, 2018.
- [13] Pusvyta Sari, “Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran,” *J. Manag. Pendidik.*, vol. I, no. 1, pp. 58–78, 2019.
- [14] M. S. I. Norma Dewi Shalikhah, Ardhin Primadewi, “Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran,” *War. LPM*, vol. 20, no. 1, pp. 9–16, 2017.
- [15] D. Capringo and A. Noertjahyana, “Pembuatan Game Shooter Edukasi Virus Komputer,” *J. Infra*, vol. 4, no. 2, pp. 322–328, 2016.
- [16] T. Tamrin and S. Ma’arif, “Android Base Rapid Application Development for Learning Yanbu ’ a,” *J. Appl. Intell. Syst.*, vol. 5, no. 2, pp. 91–97, 2020.
- [17] R. Roedavan, *Construct 2 Tutorial Game Engine*. Bandung: Informatika, 2017.
- [18] D. L. S. Irnin Agustina Dwi Astuti, Ria Asep Sumarni, “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android,” *JPPPF J. Penelit. Pengemb. Pendidik. Fis.*, vol. 7, no. 2, pp. 160–167, 2017.
- [19] F. S. S. Mhd. Dicky Syahputra Lubis, Hari Fana Riki Ulfakh Sinaga, Anggreini Delfriati Batubara, Elsa Maulia Anggraini, “Analisis Desain Grafis Menggunakan Teknologi Komputer Berbasis Software CorelDraw,” *JTIK*, vol. 4, no. 2, pp. 89–99, 2020.
- [20] S. Mulyani, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah Notasi Pemodelan Unified Modeling Language (UML)*. Bandung: Abdi Informatika, 2017.

- [21] M. Syarif and W. Nugraha, “Pemodelan Diagram UML Sistem Pembayaran Tunai Pada Transaksi E-Commerce,” *J. Tek. Inform. Kaputama*, vol. 4, no. 1, pp. 64–70, 2020.
- [22] M. d. R. A. S. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika, 2013.
- [23] N. Azwanti, “Sistem Informasi Penjualan Tas Berbasis Web Dengan Pemodelan UML,” *Kumpul. J. Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–14, 2017.
- [24] M. H. D. Suwartono, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: CV Andi Offset, 2013.