

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Muhtasyam, “pengembangan media pembelajaran matematika berupa game edukasi berbasis android dengan bantuan software construct 2,” 2018.
- [2] E. B. Pratama, A. Hendini, and A. Melda, “game edukasi interaktif smart kids berbasis android menggunakan construct 2,” vol. 4, no. 2, pp. 132–140, 2020.
- [3] Rifai, “petualangan doris dalam game edukasi matematika untuk anak sd kelas 4 menggunakan construct 2,” 2018.
- [4] T. Agung Saputro, K. Kriswandani, and N. Ratu, “pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi construct 2 pada materi aljabar kelas vii,” *JTAM / J. Teor. dan Apl. Mat.*, vol. 2, no. 1, p. 1, 2018, doi: 10.31764/jtam.v2i1.219.
- [5] M. D. Enkasyarif and R. D. Agustia, “pembangunan game edukasi ‘petualangan kolev’ sebagai media pembelajaran matematika berbasis android (studi kasus SMPN 1 Tanjungsari),” 2017.
- [6] A. S. Pramono, “Rancang Bangun Game Edukasi ‘petualangan geometri’ berbasis android,” *J. Ilm. SINUS*, vol. 17, no. 2, p. 23, 2019, doi: 10.30646/sinus.v17i2.401.
- [7] M. R. Rahadi, K. I. Satoto, and I. P. Windasari, “perancangan game math adventure sebagai media pembelajaran matematika berbasis android,” *J. Teknol. dan Sist. Komput.*, vol. 4, no. 1, p. 44, 2016, doi: 10.14710/jtsiskom.4.1.2016.44-49.
- [8] J. Ario Yustin, H. sujaini, and M. Azhar Irwansyah, “rancang bangun aplikasi game edukasi pembelajaran matematika menggunakan construct 2,” *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 422–426, 2016, [Online]. Available: <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/view/16354>.
- [9] “43c899b082ac368d03862e2c24b5b6d07a6aef06 @ salamadian.com.” [Online]. Available: <https://salamadian.com/tingkatan-urutan-versi-android/>.
- [10] S. D. Rozi Fahrur, “pemrograman web mobile dengan apache cordova,” pp. 1–110, 2554, [Online]. Available: <http://library1.nida.ac.th/termpaper6/sd/2554/19755.pdf>.
- [11] A. Yuliawan, N. Sakti, Y. Priyandari, and M. Hisjam, “perancangan sistem informasi manajemen auditor teknologi pada sistem nasional audit teknologi ( snat ) menggunakan metode grapple,” *Semin. Int. dan Konf. Nas. IDEC 2016*, no. February 2017, pp. 364–373, 2016.
- [12] “pengertian-uml @ www.ansoriweb.com.” [Online]. Available:

<https://www.ansoriweb.com/2020/03/pengertian-uml.html>.

- [13] “Pengertian-Use-Case-Diagram @ Www.Ansoriweb.Com.” [Online]. Available: <https://www.ansoriweb.com/2020/03/pengertian-use-case-diagram.html>.
- [14] S. N. Hilaliyah, M. H. Wahyudi, and M. G. Rohman, “game edukasi tematik berbasis android issn : 2598-2249 perkembangan teknologi di zaman sekarang begitu pesat dan seiring dengan kebutuhan manusia . maka teknologi turut berkembang untuk tujuan pembelajaran dan hiburan,” *J-Tiies*, vol. 1, no. 1, 2017.
- [15] “pengertian-sequence-diagram @ www.ansoriweb.com.” [Online]. Available: <https://www.ansoriweb.com/2020/04/pengertian-sequence-diagram.html>.
- [16] “pengertian-activity-diagram @ www.ansoriweb.com.” [Online]. Available: <https://www.ansoriweb.com/2020/03/pengertian-activity-diagram.html>.
- [17] “pengertian-class-diagram @ www.ansoriweb.com.” [Online]. Available: <https://www.ansoriweb.com/2020/03/pengertian-class-diagram.html>.
- [18] A. Sucipto, R. H. Kusumodestoni, A. K. Zyen, and M. Husen, “penerapan aplikasi mobile information karimun island menggunakan ionic framework,” *JTET (Jurnal Tek. Elektro Ter.*, vol. 7, no. 1, pp. 1–30, 2018, [Online]. Available: [https://jurnal.polines.ac.id/index.php/jtet/article/view/1122%0Ahttp://files/153/Sucipto et al\\_2018\\_Penerapan Aplikasi Mobile Information Karimun Island Menggunakan Ionic Framework.pdf%0Ahttp://files/151/1122.html](https://jurnal.polines.ac.id/index.php/jtet/article/view/1122%0Ahttp://files/153/Sucipto%20et%20al_2018_Penerapan%20Aplikasi%20Mobile%20Information%20Karimun%20Island%20Menggunakan%20Ionic%20Framework.pdf%0Ahttp://files/151/1122.html).
- [19] “9af2125bd6df0118ad4b092dc8896c33f91d603b @ www.kiwiqa.com.” [Online]. Available: <https://www.kiwiqa.com/black-box-testing-techniques-for-security-your-guide/>.
- [20] A. H. U. Fikri, “penerapan game edukasi ‘papah’ untuk pengenalan sampah pada anak tk tarbiyatul athfal berbasis android.” 2020.