

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Amalia, R. Andari, and R. Syukriansyah, “Studi Pemodelan Sistem pengontrolan Suhu Ruangan Berbasis Logika Fuzzy Sugeno,” *J. Sains dan Teknol.*, vol. 20, no. 2, p. 176, 2020.
- [2] R. Rizky, T. Hidayat, A. Hardianto, and Z. Hakim, “Penerapan Metode Fuzzy Sugeno Untuk pengukuran Keakuratan Jarak Pada Pintu Otomatis di CV Bejo Perkasa,” *J. Tek. Inform. Unika St. Thomas*, vol. 05, pp. 34–35, 2020.
- [3] Y. Efendi, “Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan App Inventor,” *Intra-Tech*, vol. 2, no. 1, p. 40, 2018.
- [4] Imroatun, “Pembelajaran Huruf Hijaiyah bagi Anak Usia Dini,” *Islam. Early Child. Educ.*, vol. II, p. 1, 2017.
- [5] A. P. P. Devi, “Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Arab untuk Anak Usia Dini Berbasis Android,” *Technologia*, vol. 10, no. 3, p. 156, 2019.
- [6] N. C. Nirwana and A. Purwanto, “Pengembangan Teknologi Game Indonesia ‘ Pramuka Asik ’ Menggunakan Unity 2d Engine Berbasis Android,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 6, pp. 2103–2116, 2022.
- [7] S. Sakinah, Y. Widiastiwi, and A. Zaidiah, “Implementasi Metode Fuzzy Sugeno Pada Proses Penyiangan Koleksi Buku di Perpustakaan Universitas Indonesia,” *Senamika*, pp. 622–636, 2020.
- [8] M. Adhie Darmawan, H. Haryanto, and Y. Rahayu, “Perilaku Penyerangan NPC Berbasis Fuzzy Sugeno pada Game Action-RPG Bertema Sejarah Geger Pacinan,” *Citec J.*, vol. IV, pp. 195–206, 2017.
- [9] M. Y. Simargolang and H. S. Tamba, “Sistem Pendukung Menggunakan Metode Fuzzy Sugeno Untuk Menentukan Calon Presiden Mahasiswa di Universitas Asahan,” *J. Teknol. Inf.*, vol. 2, pp. 122–128, 2018.
- [10] N. Novia, A. Permanasari, R. Riandi, and I. Kaniawati, “Tren Penelitian Educational Game Untuk Peningkatan Kreativitas Siswa: Sebuah Systematic Review Dari Literatur,” *J. Inov. Pendidik. IPA*, vol. VI, pp. 217–226, 2020.
- [11] R. R. Sayidah, I. Hurri, and L. Siwiyanti, “Media Game Berupa Aplikasi Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini,” *Early Child. J. Pendidik.*, vol. V, pp. 142–154, 2021.
- [12] Yulmaini, *Logika Fuzzy: Studi Kasus & Penyelesaian Menggunakan Microsoft Excel dan Matlab*. Yogyakarta: andipublisher, 2018.
- [13] I. Akbar Ahmadi, E. M. Adams Jonemaro, and M. A. Akbar, “Penerapan Algoritme Logika Fuzzy Untuk Dynamic Difficulty Scaling Pada Game Labirin,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. II, pp. 3609–3617, 2018.
- [14] M. Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2*. Malang: Maskha, 2018.

- [15] A. Afrianingsih, A. Riyana Putri, and M. Misbahul, "Karakteristik Huruf Hijaiyah Sebagai Sarana Pembelajaran Baca Tulis Awal Anak Usia Dini," *J. Tunas Siliwangi*, vol. V, pp. 116–117, 2019.
- [16] A. Novianto and A. Y. Rahmadhani, "Game Edukasi Construk 2 Pembelajaran Huruf , Angka , Warna dan Gambar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android," *Ilmudata*, vol. 1, no. 1, p. 3, 2021.
- [17] Tim EMS, *Pemrograman Android dalam Sehari*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2015.
- [18] D. Syahputra Lubis, H. Fana Riki Ulfakh Sinaga, A. Batubara Delfriati, E. Maulia Anggraini, and F. Syafitri Saragih, "Analisis Desain Grafis Menggunakan teknologi Komputer Berbasis Software Coreldraw," *J. Tek. Inform. Kaputama*, vol. IV, pp. 89–99, 2020.
- [19] M. Mahrus, *Buku Panduan Ponpes Putra-Putri Al Falah*. Jepara: mustika robayan, 2014.
- [20] H. S. Mokoginta, V. Tulenan, and B. A. Sugiarto, "Aplikasi Game Edukasi 2D Pengenalan Bahasa Daerah Toraja Untuk Anak Sekolah Dasar," *Tek. Inform.*, vol. 14, no. 2, pp. 236–237, 2019.
- [21] A. D. Rachmanto and M. S. Noval, "Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3d," *FIKI Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. IX, no. 1, p. 31, 2018.
- [22] A. D. P. Putra and R. Sari, "Aplikasi Mobile Housekeeping Asisten Rumah Kita ( ARUMI ) Berbasis iOS," *Multinetic*, vol. 3, no. 2, p. 58, 2017.
- [23] T. S. Yoga Nugroho, H. Jayadianti, and Y. Fauziah, "Representasi Pengetahuan Pada Web Semantik Untuk Meningkatkan Nilai Efektifitas Pencarian Data Surat (Studi Kasus: PT Angkasa Pura I Cabang Sepinggan Balikpapan )," *Telematika*, vol. XV, pp. 46–57, 2018.
- [24] H. Nusa Putra, "Implementasi Diagram UML ( Unified Modelling Language ) dalam Perancangan Aplikasi Data Pasien Rawat Inap pada Puskesmas Lubuk Buaya," *Publ. J. dan Penelit. Tek. Inform.*, vol. II, pp. 67–75, 2019.
- [25] K. T. Bayu, "Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Pada Cafeteria No Caffe Di Tanjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemograman Php Dan Mysql," *TIKAR*, vol. 1, no. 2, p. 198, 2020.
- [26] S. N. Amalia, S. Widowati, and D. Richasdy, "Pembangkitan Kasus Uji Otomatis Menggunakan Activity Diagram (Studi Kasus Pengujian Aplikasi digi-OTA)," *e-Proceeding Eng.*, vol. 8, no. 5, p. 10800, 2021.
- [27] M. Syarif and W. Nugraha, "Pemodelan Diagram Uml Sistem Pembayaran Tunai Pada Transaksi E-Commerce," *J. Tek. Inform. Kaputama*, vol. IV, pp. 65–67, 2020.

