

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, G. P. F. (2012). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash* (Issue Kolisch 1996). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fortuna RGP, P., & Hadi, A. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Belajar Pemrograman Dengan Game Education Pada Smartphone Berbasis Android. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(3), 30. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i3.105086>
- Herho, S. H. S. (2017). Tutorial Pemrograman Python 2 Untuk Pemula. *WCPL Press*, 1–140.
- Hidayanti, T., Handayani, I., & Ikasari, I. H. (2013). Statistika Dasar Panduan Bagi Dosen dan Mahasiswa. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Ilham Budiman, Sopyan Saori, Ramdan Nurul Anwar, Fitriani, M. Y. P. (2021). Analisis Pengendalian Mutu Bidang Industri. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(0.1101/2021.02.25.432866), 1–15.
- Irawan, P. L. T., Tandiono, F., & Setiawan, H. (2018). Rancang Bangun Game Edukasi Untuk Pengenalan Dasar Logika Algoritma Berbasis Mobile. *Network Engineering Research Operation*, 3(3), 161–168.
- Kurniawati, A., Akbar, N. H., & Prasetyo, D. (2018). Visual Learning on Mobile Phone for Introduction Basic Programming in Vocational High School. *2018 International Conference on Computer Engineering, Network and Intelligent Multimedia, CENIM 2018 - Proceeding*, 186–191. <https://doi.org/10.1109/CENIM.2018.8710873>
- Noor, M. M., & Abdullah, N. (2020). Employer Perception of Kolej Komuniti Jempol. *BITARA*, 3(4), 26–35.
- Permana, S. D. H. (2016). Pembangunan Aplikasi Game Android Pengenalan Pola Warna Pada Paud Posdaya. *JURNAL INFOTEL - Informatika Telekomunikasi Elektronika*, 7(2), 113. <https://doi.org/10.20895/infotel.v7i2.38>

- Rianingtias, O. (2019). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas XI SMA/MA* (Vol. 45, Issue 45). Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Santoso, S., & Nurmalina, R. (2017). Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas. *Jurnal Integrasi*, 9(1), 84. <https://doi.org/10.30871/ji.v9i1.288>
- Sari, K., Saputro, S., & Hastuti, B. (2014). Pengembangan Game Edukasi Kimia Berbasis Role Playing Game (Rpg) Pada Materi Struktur Atom Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Untuk Siswa Kelas X Sma Di Kabupaten Purworejo. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret*, 3(2), 96–104.
- Setiawan, Astuti, I. F., & Khairina, D. M. (2014). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID TEBAK LAGU NUSANTARA: SENARA | Setiawan | Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer. *Informatika Mulawarman*, 9(2), 24–30. <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/JIM/article/view/130/pdf>
- Sholihin, M., & Farouq, K. (2016). Game Pass-Puzz dengan Construct 2. *Jurnal Joutica-Press*, 18–21.
- Sugiono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Syaruddin. (2018). Input Dan Output Pada Bahas Pemograman Pyhton. *Dasar Pemograman Phyton*, 1.