

DAFTAR PUSTAKA

- Anggit Dwi Hartanto, W. M. (2014). PERANCANGAN GAME MULTIPLATFORM MENGGUNAKAN SCIRRA CONSTRUCT 2 DAN HTML 5. *Simposium Nasional RAPI XIII*, 91-98.
- Apriyanto Apriyanto, I. S. (2016). PEMBUATAN GAME LABIRIN MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 BERBASIS ONLINE. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer*, 64-72.
- Ardi Zulkarnais, P. P. (2018, Januari 1). Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung Pada Platform Android. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 1, 96-102.
- Jada Ario Yustin, H. s. (2016). RANCANG BANGUN APLIKASI GAME EDUKASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 1-5.
- Laurentius Kuncoro Probo Saputra, D. S. (2021). Pendampingan Pembuatan Produk Video Game Dengan Construct 3 pada Siswa Sekolah Tingkat Menengah Atas. *Prosiding Sendimas*, 389-396.
- Mochammad Ichsan, M. H. (2019, Mei 2). Rancang Bangun Permainan Misi Panglima Batur Menggunakan Engine Scirra Construct 2. *Jurnal Sains Komputer dan Teknologi Informasi*, 1, 6-9.
- Reno Rinaldi Pradana, A. S. (2020, Desember 2). PERANCANGAN APLIKASI GAME FIGHTING 2 DIMENSI DENGAN TEMA KARAKTER NUSANTARA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 1, 234-244. From <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Reno Rinaldi Pradana, T. W. (2021). RANCANG BANGUN APLIKASI 2 DIMENSI DENGAN CONSTRUCT 2 GAME FIGHTING KARAKTER NUSANTARA BERBASIS ANDROID. *EDUKASIMU*, 1-12.
- Rina Nuqisari, E. S. (2019). Pembuatan Game Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 Berbasis Android. *Jurnal Teknik Elektro*, 86-92.
- Santi, R. (2020, Juni 1). MULTIMEDIA LEARNING DENGAN GAME ENGINE CONSTRUCT 2 (GAME BUBBLE CLICK UNTUK LATIHAN MEMBACA). *TEMATIK - Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 89-107.