

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, Q. J., & Apriyanti, A. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak Sd Kelas 1 Dan 2 Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 13(1), 51. <https://doi.org/10.33365/jti.v13i1.159>.
- A. Subagio (2014), "Learning Construct 2,". Birmingham: Packt Publishing Ltd.,
- Darnis, S. (2018). *Jurnal Caksana - Pendidikan Anak Usia Dini* Volume 1 No 1 Juni 2018, 1(1).
- Destiningrum, M., & Adrian, Q. J. (2017). Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: Rumah Sakit Yukum Medical Centre). *Jurnal Teknoinfo*, 11(2), 30. <https://doi.org/10.33365/jti.v11i2.24>
- Dian, S., & Permana, H. (2015). Pembangunan Aplikasi Game Android Pengenalan Pola Warna Pada Paud Posdaya, 7(2), 113–120.
- Epriliyansyah, A., Epriliyansyah, A., Verina, W., Tanjung, M. R., Teknik, J., Universitas, I., ... Utama, U. P. (2018). Perancangan Game Edukasi Pengenalan Perhitungan Untuk Anak Usia Dini Dengan Metode RAD Berbasis Android. *Jurnal FTIK*, 1(1), 629–638.
- Farkhatin, N. (2018). Implementasi Software Berhitung Berbasis Android di Taman Kanak-kanak Kecamatan Jagakarsa. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 2(3), 249. <https://doi.org/10.30998/string.v2i3.2432>
- Febiola, K. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka, 3, 238–248.
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 225–230.

<https://doi.org/10.24176/simet.v8i1.959>

Kartiyani, T., Dhiah Dwi Kusumawati, & Budiarti, T. (2020). Upaya Peningkatan Pengetahuan Tentang Dampak Negatif Penggunaan Gadget Dan Deteksi Dini Gangguan Sensomotorik Serta Perubahan Postural Pada Anak. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Al-Irsyad (JPMA)*, 2(1), 86–92. <https://doi.org/10.36760/jpma.v2i1.85>

Kuswiyanti, T. S., Santoso, S., & Indriyani, F. (2020). Aplikasi Pengenalan Profesi pada Anak Usia Dini Berbasis Android. *Academic Journal of Computer Science Research*, 2(2), 2–6. <https://doi.org/10.38101/ajcsr.v2i2.288>

Nugraha, W., Syarif, M., Nugraha, W., Syarif, M., Studi, P., Informasi, S., & Prototype, M. (2018). Penerapan Metode Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Perhitungan Volume dan Cost Penjualan. *Jurnal Sistem Informasi Musiwaras*, 03(02), 97–105.

Pradipta, A. A. dk. (2019). Pengembangan Web E-Commerce Bojana Sari Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Tugas Akhir / Fakultas Rekayasa Industri*, 3(1), 341–347. Retrieved from <https://www.journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/view/83/66>

Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>.

Sari, D. P. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis ICT yang berkualitas. *Seminar Nasional Pascasarjana*, (979), 1–8.

Septiana, R. D., & Septian, F. (2019). Model Prototype Aplikasi Monitoring Tugas Akhir (MonTA) Mahasiswa pada STTI NIIT. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 4(2), 49. <https://doi.org/10.32493/informatika.v4i2.2825>.

- Shalahuddin, M., & Rosa, A. S. (2015). Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek). Bandung: Modula.
- Sholihin, M., & Farouq, K. (2016). Game Pass-Puzz dengan Construct 2, 18–21.
- Siregar, E., & Anyangsen, D. (2019). Aplikasi Game Edukasi Belajar Menghafal Huruf dan Angka Berbasis Android dengan Metode Prototype. *Jurnal Inovasi Informatika*, *IV*(2), 1–8. Retrieved from <http://jurnalpradita.com/index.php/jii/article/view/93>
- Sohor, S., Mardeni, Irawan, Y., & Sugiati. (2020). Rancang Bangun Tempat Sampah Otomatis Menggunakan Mikrokontroler Dan Sensor Ultasonik Dengan Notifikasi Telegram. *Jurnal Ilmu Komputer*, *9*(2), 154–160. <https://doi.org/10.33060/jik/2020/vol9.iss2.182>
- Susianawati, H. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Cv. Gemilang Indonesia. *Jurnal Jsika*, *6*(1), ISSN 2338-137X.
- Triyanto. (2018). Aplikasi Game Android Pengenalan Kebersihan Lingkungan Untuk Anak Usia 6 – 7 Tahun.