

DAFTAR PUSTAKA

Apriyanto Apriyanto, I. S. (2016). PEMBUATAN GAME LABIRIN MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 BERBASIS ONLINE. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer*, 64-72.

Muhammad Abdu Afifudin. (2021). Apa Itu Behavior Di Construct 3 Dan Apa Saja Macamnya.

Gunawan, R., Prastyawan, T. H., & Wahyudin, Y. (2021). Rancang Bangun Game Edukasi Perhitungan Dasar Matematika Sekolah Dasar Kelas 3, 4 Dan 5 Menggunakan Construct 2. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 16(1), 46–59. <https://doi.org/10.35969/interkom.v16i1.96>

Muhammad Himmi Syahrul Abidin/Yusril A, M. (2014). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Network Berbasis Web Menggunakan Html5 pada Dinas Pendidikan Kabupaten Blitar. *Bimasakti*.

Partogi, J. (2017). Implementasi Kerangka Kerja Scrum Pada Manajemen Pengembangan Sistem Informasi. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia 2017*, 1(2), 283–288.

Astiadi, P., & Kelana, O. H. (2014). Rancang Bangun Aplikasi Pembuatan Presentasi Berbasis Web Menggunakan HTML5. *Jurnal Buana Informatika*, 5(2), 115–126. <https://doi.org/10.24002/jbi.v5i2.359>.

Arifin, M. (2014). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Praktek Kerja Lapangan Pada Instansi/Perusahaan. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 5(1), 49. <https://doi.org/10.24176/simet.v5i1.130>.

Hasan, M. A., & Nasution, N. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Pembuatan Web Blog Berbasis Web Menggunakan HTML5. *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika*, 3(1), 68. <https://doi.org/10.35314/isi.v3i1.362>.

Mulyanto, A., Apriyadi, A., & Prasetyawan, P. (2018). Rancang Bangun Game Edukasi “Matching Aksara Lampung” Berbasis Smartphone Android. *Computer Engineering, Science and System Journal*, 3(1), 36. <https://doi.org/10.24114/cess.v3i1.8225>

Alex Wade (2021). Red Threads: Robert Maxwell and The Early UK and International Videogames Industry. *The International Journal of Computer Game Research* Volume 21 Issue 4 December 2021 ISSN:1604-7982.