

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- 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>
- Fauri, A., & Almadeo, J. (2020). Poster Mengatasi Kecanduan *Game* Mobile Pada Generasi Masa kini. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 2(03), 150–158. <https://doi.org/10.30998/vh.v2i03.860>
- 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>
- 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>
- Muhammad Himmi Syahrul Abidin/Yusril A, M. (2014). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Network Berbasis Web Menggunakan *Html5* pada Dinas Pendidikan Kabupaten Blitar.

Bimasakti.

- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- 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>
- Partogi, J. (2017). Implementasi Kerangka Kerja Scrum Pada Manajemen Pengembangan Sistem Informasi. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia 2017*, 1(2), 283–288.
- Wulandari, A. D. (2015). *Game* Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing *Game* (RPG) MAKER XP Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang. *Universitas Negeri Yogyakarta*, *Unknown(Unknown)*, 1–18. http://www.dt.co.kr/contents.html?article_no=2012071302010531749001
- mozilla.org. (2021). *Webgl*. Developer.Mozilla.Org (Diakses 21 Desember 2021). https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/Webgl_API