

DAFTAR PUSTAKA

- Amitasari, R. (2021, August 10). *RANCANG BANGUN GAME “PERANG JAWA”*. Retrieved January 20, 2023, from Ruang Baca Jurusan Teknologi Informasi: <http://jti.polije.ac.id/ruangbaca/karya/rancang-bangun-game-perang-jawa-menggunakan-construct-2-sebagai-media-pembelajaran-sejarah-berbasis-android-untuk-siswa-sekolah-dasar>
- Kemendikbud. (2016). *Gim*. Retrieved from KBBI Daring: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/gim>
- Muhammad Bagus Gunawan. (2022, July 24). Retrieved January 23, 2023, from Ruang Baca Jurusan Teknologi Informasi: <http://jti.polije.ac.id/ruangbaca/karya/aplikasi-game-edukasi-belajar-berhitung-untuk-anak-usia-5-7-tahun-berbasis-android>
- Perdana, A. (2022, February 11). *Metode Scrum: Definisi, Cara Kerja, Manfaat, dan Peran-Peran di Dalamnya*. Retrieved February 11, 2023, from Glints: <https://glints.com/id/lowongan/metode-scrum/>
- Populix. (2021, September 28). *Apa itu Scrum? Ini Tahapan Methodnya dalam Project Management*. Retrieved January 10, 2023, from Populix: <https://info.populix.co/articles/apa-itu-scrum/>
- Prasasti, G. D. (2022, July 8). *Kemkominfo: Smartphone Jadi Platform Terpopuler untuk Main Game di Indonesia*. Retrieved January 3, 2023, from Liputan6: <https://www.liputan6.com/tekno/read/5008391/kemkominfo-smartphone-jadi-platform-terpopuler-untuk-main-game-di-indonesia>
- Putri, D. B. (2022, July 7). *Survei Membuktikan Gamer di Indonesia Lebih Memilih Bermain Gim di Smartphone*. Retrieved January 3, 2023, from VOI Indonesia: <https://voi.id/teknologi/187713/survei-membuktikan-gamer-di-indonesia-lebih-memilih-bermain-gim-di-smartphone>