

DAFTAR PUSTAKA

- Esa, T. F. A. 2016. *Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa Taekwondo Universitas Islam Indonesia*.
- Galih Pradana, Afista, and Sekreningsih Nita. 2019. "Rancang Bangun Game Edukasi 'AMUDRA' Alat Musik Daerah Berbasis Android." Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2. P. 77–80.
- Hotimah, Siti Husnul, and Reiga Ritomiea Ariesc. 2016. "Pemanfaatan Kaos Jemberan Sebagai Cenderamata Dalam Memperkenalkan Kearif an Lokal Dan Pariwisata Jember." Nasional, Prosiding Seminar.P. 91–101.
- Martiana, Arnita. 2017. "Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Bendera Negara Berbasis Android." Widyatama University Library. P. 1–25.
- Musmuliadi, A. P. 2018. "Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe". Jurnal Teknologi Pendidikan, 3.
- Noor, M. F., Pambudi, Y. D., Widiyanto, W. W. 2018. "Analisa Alur Proses Penentuan Kebutuhan Sistem (Studi Kasus: Sistem Informasi Pengolahan Raport)". Informa, 4. P. 20–26.
- Randyo. 2009. "Peran Semar Dalam Pertunjukan Wayang Kulit Jawa Gaya Surakarta". Harmonia Journal of Arts Research and Education, 9.
- Setiawan, Agus. 2013. "Perancangan Game 'Menara Srikandi' Berbasis Android."
- Setiawan, S. 2019. "Game "Edukasi Matematika " Menggunakan Metode Path Finding Berbasis Dekstop". Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika, 3. P. 411–415.
- Siregar, M. E., Anyangsen, D. 2019. "Aplikasi Game Edukasi Belajar Menghafal Huruf Dan Angka Berbasis Android Dengan Metode Prototype." Jurnal Inovasi Informatika IV. P. 1–8.
- Sommerville, I. 2006. *Software Engineering (Eighth Edition)*. , Australia: National Conference Publication - Institution of Engineers
- Supriyono, H., Saputra, A. N., Sudarmilah, E., Darsono, R. 2014. "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Hadis Untuk Perangkat Mobile Berbasis Android". Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Hadis Untuk Perangkat Mobile Berbasis Android, 8. P. 907–920.