

DAFTAR PUSTAKA

- Andri Suryadi. (2017). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal PETIK*, 3(1), 8–13.
- 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>
- Akhir, L. T. (2018). *PERANCANGAN UI DAN CHARACTER SYSTEM GAME ENDLESS RUNNING BERBASIS ANDROID “Kakek DONE Adventure’s” PERANCANGAN UI DAN CHARACTER SYSTEM GAME ENDLESS RUNNING BERBASIS ANDROID “Kakek DONE Adventure’s”*.
- Apriyanto, A., & Lasodi, I. S. (2016). *PEMBUATAN GAME LABIRIN MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 BERBASIS ONLINE*. 2(2).
- Ertuğ KIYASOĞLU. (2019). No
主観的健康感を中心とした在宅高齢者における
健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Carbohydrate Polymers*, 6(1), 5–10. <https://doi.org/10.1109/MTAS.2004.1371634>
- Harpe, S. E., Zohrabi, M., Barkaoui, K., Lozano, L. M., García-Cueto, E., Muñiz, J., Menold, N., Kaczmarek, L., Lenzner, T., Neusar, A., Martin-Raugh, M., Tannenbaum, R. J., Tocci, C. M., Reese, C., Reid, R., Dupaul, G. J., Power, T. J., Anastopoulos, A. D., Rogers-Adkinson, D., ... Schillewaert, N. (2015). No Title (عنوان)، 2(□□□□ □، □□□□□□□. بیبی. <https://doi.org/10.5897/ERR2015>
- Ilham Akhsanu Ridlo. (2017). Pedoman Pembuatan Flowchart. *Academia.Edu*, 14. https://www.academia.edu/34767055/Pedoman_Pembuatan_Flowchart
- Madya, A. (2017). *Perancangan game system dan user interface pada game first person shooter (fps) 3d “sang patriot ” berbasis desktop laporan akhir*.

Rizkianto, A. (2019). *Pengenalan tarian tradisional jawa menggunakan teknologi augmented reality berbasis android proposal laporan akhir.*

Safrianto, A. P., Teknik, F., Nusantara, U., Guru, P., Indonesia, R., & Kediri, U. N. P. (2015). *GAME EDUKASI “ AYO MENGENAL RAGAM BUDAYA INDONESIA ” MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2 R114 SKRIPSI.* 1–12.