

DAFTAR PUSTAKA

- Abiyyuga, A. G. R. (2019). Dampak Penggunaan Aplikasi Seni Dan Budaya Indonesia Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa.
- Aini, S. (2020). Implementasi prototipe database aplikasi peninjauan titik lokasi penempatan menara telekomunikasi jaringan cleon jogja medianet (pt. sims) berbasis web.
- Aljira, M. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Android.
- Andri Suryadi. (2017). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal PETIK*, 3(1), 8–13.
- Bernando, V. (2016). Pengembangan Sistem Pelacakan Kendaraan Menggunakan Modul GSM Dan GPS Berbasis Mikrokontroler ATmega328. *Sistem Dan Teknologi Informasi*, 3(1), 1–6.
- Fuad, A. I., & Ahsan, M. (2017). Penerapan Metode a * Pada Game Mobile Learning Pemilihan Sampah Organik Dan Anorganik Berbasis. 1–6.
- Gustomi, L. F., Hermansyah, & Nurhayati. (2015). Desain Aplikasi Pembelajaran Doa-doa Harian Berbasis Game Edukasi. *Jurnal Sisfotek Global*, 5(2), 81–85.
- Kamal, ahmad mustafa. (2013). Pengertian Multimedia. 3.
<http://ahmadkamall.blogspot.com/2013/03/pengertian-multimedia-teknologi.html>
- Kumalasari, V. (2015). Rancang Bangun Game Berlatih dan Mengenal Huruf Hijaiyah Untuk Anak TK-SD Berbasis Android. *SNAPTI: Seminar Nasional Aplikasi Dan Pengembangan Teknologi Informasi*, 168–173.
- Matdoan, M. O. H. R. I. (2017). Aplikasi Game Edukasi Sliding Puzzle Menggunakan Metode Breadth First Search. 5(1), 1–12.
- Muhammad, N. H. (2021). Aplikasi Manajemen Kerja Tim Scrum Berbasis Android.
- Pratama, A. R. (2016). Aplikasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android.

- Pristiwanto, T. B. A. (2018). Belajar Menulis Huruf Hijaiyah Berbasis Mobile Android. 15–71.
- Ratnawati, D., & Yogyakarta, U. T. (2019). Perancangan Permainan Edukatif Peningkatan Lifeskill dan Hafalan Doa Sehari-hari Menggunakan Arduino Nano. 277–283.
- Ratulangi, U. S. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Hafalan Doa Agama Islam. *Jurnal Teknik Informatika Universitas Sam Ratulangi*, 12(1).
- Rosidah;. (2018). Bab Ii Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 8–24.
- Safitri, E. (2017). Perancangan character systems dan particle systems pada game fps (first person shooter) 3d “ sang patriot ” berbasis desktop laporan akhir.
- Selular, T. (2012). Aplikasi Teknologi Global Positioning System (Gps) Dan Telepon Selular (Gsm) Untuk Monitoring Titik Akseskendaraan Dinas Unnes. *Saintekno1*, 10(1), 1–11.
- Shodik, M. M. (2020). Gambaran Frekuensi dan Durasi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung (Vol. 2017, Issue 1).
- Somya, R. (2018). Sistem Monitoring Kendaraan Secara Real Time Berbasis Android menggunakan Teknologi CouchDB di PT. Pura Barutama. *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(2), 53–60. 4i2.2018.53-60
- Susilo, Y. S., Pranjoto, H., & Gunadhi, A. (2014). Sistem Pelacakan Dan Pengamanan Kendaraan Berbasis Gps Dengan Menggunakan Komunikasi Gprs. *Jurnal Ilmiah Widya Teknik*, 13(1), 21–32.
- Winata, R. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Android. *Skripsi*, 60.