

## DAFTAR PUSTAKA

- American Journal of Sociology. 2019. "Teori Bahasa Arab." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9):1689–99.
- Andarista, Pratika. 2018. "Implementasi Non Player Character Pada Game ' the Lost Baby ' Menggunakan Metode Finite State Machine Program Studi Teknik Informatika."
- Ginting, Budi Serasi, and Fajar Ramadhan. 2018. "Perancangan Game Become a King Berbasis." *Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi* 2(1):12–21.
- Kevin, A. .. 2017. "Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash Menggunakan Metode Waterfall." *Simki-Techsain* 1(7):1–10.
- Mustika, Mustika, Eka Prasetya Adhy Sugara, and Maissy Pratiwi. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle." *Jurnal Online Informatika* 2(2):121.
- NURDIN, MUHAMMAD ALI, and INDARA HERMAWAN. 2017. "Analisis Dan Pengembangan Aplikasi Inhouse Klinik Perusahaan Menggunakan Framework Codeigniter, Studi Kasus Pt Reckitt Benckiser Indonesia." *Journal Teknologi Terpadu* 3(1):1–7.
- Ratih, Cahya K. 2020. "Artificial Intelligence (AI) Dalam Pembelajaran." *Diskusi Tematik Pendidikan* 14(1):37.
- Sayyid asy-syuri, Manshur bin Majdi. 2019. *Mahkota Pengantin*. Jakarta: Pustaka at-Tazkia
- Susanti, Affrida Zulfiana. 2016. "Jenis – Jenis Media Dalam Pembelajaran." *Artikel Mahasiswa Fakultas Agama Islam, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo* 1–16.
- Widodo, Setyo. 2017. "Jurnal Rancang Bangun Game Edukasi Matematika Kelas 4 - 6 Sd Berbasis Android Menggunakan Construct 2 Game Design And Math Education Class 4-6 Sd Based On Android Using Construct 2 Oleh : SETYO WIDODO."

