

DAFTAR PUSTAKA

- Saragih, richy rotuahta. (2016). Pemrograman dan bahasa Pemrograman. *STMIK-STIE Mikroskil*, (December), 1–91.
- Laura, M. (2021). “Bahasa Pemrograman Paling Populer 2021” www.id.bitdegree.org/tutorial/bahasa-pemrograman-yang-paling-banyak-digunakan. Diakses pada tanggal 04 Agustus 2021.
- Sopphan, M. K., & Kurniawati, A. (2019). PERANCANGAN APLIKASI LEARNING BY DOING INTERAKTIF UNTUK MENDUKUNG PEMBELAJARAN BAHASA PEMROGRAMAN. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 5(3), 2660–2667. <https://doi.org/10.25126/jtiik>.
- Muhammad, F. R., Hidayat, E. W., & Anshary, M. A. K. (2019). Rancang Bangun Game Side Scroller Kopasus Mission Berbasis 2D Platformer pada Perangkat Android. *Scientific Articles of Informatics Students*, 2(1), 69–75.
- RGP, P. F., & Hadi, A. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Belajar Pemrograman Dengan Game Education Pada Smartphone Berbasis Android. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(3), 30–40.
- Bakhri, M. A., & Sujatmiko, B. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Rpg Untuk Mata Pelajaran Pemrograman Game Di Smk Negeri 12 Surabaya. *It-Edu*, 3(01), 139–148.
- Jihadudin, R. 2019. Rancang Bangun Aplikasi Pendaftaran Skripsi Berbasis Web pada Program Studi Informatika. In *Doctoral dissertation, Universitas Teknologi Sumbawa*.
- Hasanah, U. 2019. *Rancang Bangun Game Tradisional Berbasis Android*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.

- Fitriani, L. (2014). *Perancangan dan Pembuatan Game Edukasi Tajwid Mania Berbasis Android*. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom.
- Abadi, R. G. (2016). *Rancang Bangun Aplikasi Game Fun With Physic Berbasis Android*. Retrieved from http://repositori.uin-alauddin.ac.id/638/1/rizky_gita_abadi.pdf.
- Rianingtias, O. (2019). Pengembangan Gme Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siwa Kelas XI di SMA/MA (Universitas Islam Negeri Raden Intan; Vol. 1). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.
- Kristus, A. E. (2019). Aplikasi Pengenalan Wayang Dengan Side Scroller *Game* Berbasis Android. *Krea-Tif*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.32832/kreatif.v7i1.2045>
- Ardiansyah, F. (2016). *Rancang Bangun Alat Pengontrol Kadar Ph Air Berbasis Microcontroller Atmega 16 Pada Tambak Udang* (Vol. 147). Politeknik Negeri sriwijaya.
- Wakan, M. Q. (2018). *Game Edukasi Pengenalan Pola Dasar dan Warna Untuk Anak TK*. Universitas Islam Indonesia.
- Rifai, W. A. (2015). *Pengembangan Game Edukasi Lingkungan Berbasis Android*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mongi, L. S., Lumenta, A. S. M., & Sambul, A. M. (2018). Rancang Bangun *Game* Adventure of Unsrat Menggunakan *Game Engine Unity*. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1). <https://doi.org/10.35793/jti.13.1.2018.20191>.
- Ramli, R., Batubara, M. T., & Saragih, B. M. A. (2018). Perancangan Layout Dan Grafis Aplikasi *Game* Edukasi Tebak Gambar Berbasis Android. *Jurnal*

Teknologi Dan Ilmu Komputer Prima (JUTIKOMP), 1(1), 16–21.
<https://doi.org/10.34012/jutikomp.v1i1.320>.

Belakang, L. (1983). *Makalah Dasar Pemrograman*. 1–15.

Widharma, I. G. S. (2020). *Dasar pemrograman dan penerapan lab view*.
(October).

Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*.
ANDI : Yogyakarta.