

DAFTAR PUSTAKA

- A Azwar, H. H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Berbasis Android. . *Jurnal Ilmiah Informatika*.
- Amanda, N. (2021). Peranan Microsoft Windows Dalam Sistem Operasi Perangkat Lunak Komputer.
- Aminah, S. (2020). Pelatihan Editing Photo Dengan Adobe Photosop Di Sma Negeri 3 Pagar Alam.
- Ary Yulianti, E. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *It-Edu: Jurnal Information Technology And Education*, 527-533.
- B Arifin, A. S. (2018). Aplikasi Game Puzzle Pengenalan Perangkat Komputer Berbasis Android. . *Saintekbu*.
- D Darmawan, R. A. (2020). Game Edukasi Adventure Pengenalan Komponen Komputer Untuk Peserta Didik Smk Dar El Hikmah Pekanbaru. *Edutech: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*.
- Dds Fatimah, D. T. (2019). Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Komputer Berbasis Multimedia Dengan Pendekatan Metodologi (R&D). . *Jurnal Algoritma*.
- Defreia Miriam Destianti, I. (2020). Game User Experience: Motivasi Dalam Membeli Barang Virtual Pada Game. *Inter Komunika: Jurnal Komunikasi*, 14-30.
- Dinandra, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pokok Bahasan Pengenalan Perangkat Keras Komputer (Hardware) Berbasis Revolusi Industri 4.0. .

- Dio, Safriadi, N., & Sukamto, A. S. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Virtual Tour Lokasi Rekreasi Dan Hiburan Keluarga Di Pontianak. *Jurna Sistem Dan Teknologi Informasi*, 1-6.
- Fahrurozie, A. (2019). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Komputer Untuk Anak Didik Usia Sekolah Dasar. *String (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 38-47.
- Fauzi, B. M. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Game Djarkom (Dasar Jaringan Komputer) Menggunakan Unity 3d Berbasis Android.
- Fauziah, K. N. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Materi Fotografi Untuk Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Kelas Xi Multimedia Di Smk N 1 Godean.
- Fitri Ayu, N. P. (2018). Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Pkl Pada Divisi Humas Pt Pegadaian. *Jurnal Infra Tech*, 2(2), 12-26.
- Gunawan, H. (2021). Edukasi Dan Produktivitas Masyarakat Di Masa Pandemi (Amar Ali Aulia (Ed.)). Lp2m Uin Sgd.
- Heriyanto, Y. (2018). Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada Pt. Apm Rent Car. *Jurnal Intra-Tech*, 2(2), 64-77.
- Hidayad, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Komputer Dasar Berbasis Android. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (Jrami)*, 205-212.
- Kaufman, D. M. (2019). Benefits Of Digital Gameplay For Older Adults: Does Game Type Make A Difference? *International Journal Of Aging Research*, 2(435), 43.
- Kic. (2022). *Indeks Literasi Digital*. Retrieved From Indeks Literasi Digital: [Https://Survei.Literasidigital.Id/](https://Survei.Literasidigital.Id/)

- Najuah, S. R. (2022). *Game Edukasi: Strategi Dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Ningrum, D. &. (2022). Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Komputer.
- Novianto, A. &. (2021). Aplikasi Pengenalan Huruf, Angka, Warna Dan Gambar Menggunakan Construct 2 Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android.
- Pradanita, W. (2017). Pengembangan Game Edukasi Bertipe Role Playing Game (Rpg) Pada Mata Pelajaran Desain Multimedia Di Smk Negeri 1 Jombang. 263-272.
- Pramudita, R. A. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*.
- Pratama, E. B. (2020). Game Edukasi Interaktif Smart Kids Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Informatika*.
- Rahman, A. F. (2017). Pengembangan Permainan Edukasi Katelu (Klasifikasi Komponen Komputer) Berbasis Android Dengan Tools Unity 3d Game Engine. *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Richard Mh, P. S. (2018). Pembuatan Game Rpg "The Adventure Of Sachi" Menggunakan Engine Rpg Maker Mv. *Jurnal Digit*.
- Suherdi, D. (2021). *Peran Literasi Digital Di Masa Pandemi*. Books.Google.Com.
- Suryani, A. B. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer Model Permainan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Muhammadiyah 1 Palembang. *Jurnal Profit: Kajian, Ejournal.Unsri.Ac.Id*.
- Yusran, Y. (2020). Perancangan Sistem Informasi Administrasi Pembayaran Spp Siswa Berbasis Web. *Edik Informatika*, 6(2), 7-14.