

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. F. Ulva, D. Yulisda, R. Putra Fhonna, R. Fitria, and H. Rijal, "Peningkatan Kemampuan dan Keterampilan Teknologi Informasi Guru SD IT Al-Alaq Dewantara Aceh Utara dalam Penggunaan Software Microsoft Office," *I-Com: Indonesian CommUnityJournal*, vol. 3, no. 2, pp. 665–675, Jun. 2023, doi: 10.33379/icom.v3i2.2545.
- [2] I. Komang and S. Ariyana, "PENTINGNYA MEMBELAJARKAN KONTEN ALJABAR DAN KETERAMPILAN BERPIKIR ALJABAR UNTUK ANAK USIA DINI," *Jurnal Pembelajaran dan Pengembangan Matematika (PEMANTIK)*, vol. 2, no. 1, 2022.
- [3] "4. BAB I PENDAHULUAN".
- [4] F. Marzian and M. Qamal, "GAME RPG 'THE ROYAL SWORD' BERBASIS DESKTOP DENGAN MENGGUNAKAN METODE FINITE STATE MACHINE (FSM)."
- [5] R. A. Rahman and D. Tresnawati, "PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN NAMA HEWAN DAN HABITATNYA DALAM 3 BAHASA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA," 2016. [Online]. Available: <http://jurnal.sttgarut.ac.id>
- [6] "jbptunikompp-gdl-muhamadsep-34617-1-unikom_m-i".
- [7] F. Marzian and M. Qamal, "GAME RPG 'THE ROYAL SWORD' BERBASIS DESKTOP DENGAN MENGGUNAKAN METODE FINITE STATE MACHINE (FSM)."
- [8] M. Sudarmono, "PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BASKETBALL AND FOOTBALL COMBINATION UNTUK PEMBELAJARAN PENJASORKES SISWA SEKOLAH DASAR," *Health and Sport*, 2016. [Online]. Available: <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpehs>
- [9] T. Ardyanto and A. R. Pamungkas, "Pembuatan Game 2D Petualangan Hanoman Berbasis *Android*."
- [10] F. Chandra, "Explore ± Jurnal Sistem Informasi dan Telematika GAME BERBASIS ADVENTURE SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN PENGENALAN

KATA BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK USIA DINI”.

- [11] D. Destiani, S. Fatimah, D. Tresnawati, C. Sahlan, and M. ' Rup, “Perancangan Game Puzzle Untuk Pembelajaran Menggunakan Metodologi Multimedia,” 2017. [Online]. Available: <http://jurnal.sttgarut.ac.id>
- [12] W. Joni Kurniawan, “Sistem E-Learning Do’a dan Iqro’ dalam Peningkatan Proses Pembelajaran pada TK Amal Ikhlas,” *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi*, vol. 1, no. 3, pp. 154–159, 2019.
- [13] R. Sidh, “PERANAN BRAINWARE DALAM SISTEM INFORMASI MANAJEMEN.”
- [14] D. Anjeli, T. Faulina, A. Fakih, J. Informatika, and D. Komputer, “Sistem Informasi Perpustakaan Sekolah Dasar Negeri 49 OKU Menggunakan Embarcadero XE2 Berbasis Client Server,” 2022.
- [15] M. Rasid Ridho, “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI POINT OF SALE DENGAN FRAMEWORK CODEIGNITER PADA CV POWERSHOP,” 2021.
- [16] W. Joni Kurniawan, “Sistem E-Learning Do’a dan Iqro’ dalam Peningkatan Proses Pembelajaran pada TK Amal Ikhlas,” *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi*, vol. 1, no. 3, pp. 154–159, 2019.
- [17] A. Herliana and P. M. Rasyid, “SISTEM INFORMASI MONITORING PENGEMBANGAN SOFTWARE PADA TAHAP DEVELOPMENT BERBASIS WEB,” *Jurnal Informatika*, vol. III, no. 1, 2016.
- [18] J. Pendidikan and D. Konseling, “Mengenal Sistem Informasi Manajemen Dakwah (Pengertian Sistem, Karakteristik Sistem).”
- [19] J. Pendidikan and D. Konseling, “Mengenal Sistem Informasi Manajemen Dakwah (Pengertian Sistem, Karakteristik Sistem).”
- [20] A. T. Hidayat, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI DINAS PENDAPATAAN PENGELOLAAN KEUANGAN ASET DAERAH KABUPATEN MURATARA BERBASIS WEB MOBILE,” 2019.
- [21] Z. Ardian, Z. Yunizar, R. P. Fhonna, M. Ikhwani, and A. Fazillah, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDATAAN KAMAR DI RUMAH SAKIT UMUM DAERAH TGK CHIK DITIRO SIGLI BERBASIS WEB DESIGNING OF DATA INFORMATION SYSTEM FOR AVAILABILITY OF ROOM AT DISTRICT

LEVEL PUBLIC HOSPITAL TGK CHIK DITIRO SIGLI USING WEB BASED,”
Journal of Informatics and Computer Science, vol. 9, no. 1, 2023.

- [22] M. A. Kurniawan, A. Dwi Putra, D. Pasha, and T. Yulianti, “GAME EDUKASI PENGENALAN TAPIS LAMPUNG BERBASIS *ANDROID* (STUDI KASUS SMPN 5 Banjit Waykanan),” vol. 4, no. 3, pp. 270–277, 2023, doi: 10.33365/jtsi.
- [23] M. Rizka Hamadi, A. S. M Lumenta, M. D. Putro, P. Studi Teknik Informatika, F. Teknik, and J. Kampus Bahu, “Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Hafalan Doa Agama Islam,” *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 12, no. 1, 2017.
- [24] K. Amin, A. Putra, R. Wijianto Adhi, N. I. Fadlilah, and C. M. Helyana, “GAME EDUKASI ‘PERJALANAN SI KOKO’ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN,” 2023. [Online]. Available: <https://jurnal.bsi.ac.id/index.php/ijec/>
- [25] M. Pelajaran, K. Dan, J. Dasar, and A. Yulianti, “PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 PADA.”
- [26] A. G. Pradana and S. Nita, “Rancang Bangun Game Edukasi ‘AMUDRA’ Alat Musik Daerah Berbasis *Android* .”
- [27] C. Agustina and T. Wahyudi Program Studi Manajemen Informatika AMIK BSI Yogyakarta, “Aplikasi Game Pendidikan Berbasis *Android* Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia,” vol. 1, no. 1.
- [28] “2784-6519-1-SM (2)”.
- [29] A. Nasution, “METODE WEIGHTED MOVING AVERAGE DALAM M-FORECASTING,” *JURTEKSI (Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi)*, vol. 5, no. 2, pp. 119–124, Jun. 2019, doi: 10.33330/jurteksi.v5i2.355.
- [30] A. Roihan, A. A. Wisanto, Y. Sulaeman, M. Nur, S. Williandi, and W. Pribadi, “Implementasi Metode Realtime, Live Data Dan Parsing JSON Berbasis Mobile Dengan Menggunakan *Android* Studio Dan PHP Native,” 2019. [Online]. Available: <http://ejournal.urindo.ac.id/index.php/TI>
- [31] Pengertian, “*CorelDRAW* A. Pengertian”
- [32] S. Novari *et al.*, “BELAJAR MEMBUAT BUKU DIGITAL PADA SISTEM *ANDROID* ,” 2021.
- [33] I. Gusti *et al.*, “PEMANFAATAN APLIKASI *CORELDRAW* SEBAGAI MEDIA

PEMBELAJARAN PADA KULIAH DESAIN KOMUNIKASI VISUAL PRODI PENDIDIKAN SENI RUPA UNDIKSHA,” *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, vol. 12, no. 2, pp. 115–128, 2022,

- [34] M. P. Tjahyadi⁽¹⁾, A. Sinsuw⁽²⁾, V. Tulenan⁽³⁾, and S. Sentinuwo⁽⁴⁾, “Prototipe Game Musik Bambu Menggunakan Engine *Unity3D*,” *E-journal Teknik Informatika*, vol. 4, no. 2, 2014.
- [35] R. Supardi, “PEMBUATAN GAME BALAP KELINCI DENGAN *UNITY*BERBASIS *ANDROID* ,” *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, vol. 7, no. 1, 2021.
- [36] A. Nugroho and B. A. Pramono, “APLIKASI MOBILE AUGMENTED REALITY BERBASIS *VUFORIA* DAN *UNITY* PADA PENGENALAN OBJEK 3D DENGAN STUDI KASUS GEDUNG M UNIVERSITAS SEMARANG,” 2017. [Online]. Available: www.unity3d.com.
- [37] M. A. Rohman and D. Kasoni, “Prototype Game Pencegahan Demam Berdarah Dengue Menggunakan *Unity2D*”.
- [38] Sugiyatno, “Pengiriman Informasi Real Time Menggunakan Teknologi Database *Firebase* pada Aplikasi Mobile *Android* Abstrak (Bahasa Indonesia).”
- [39] “3_203310040_BAB_II.pdf”.
- [40] Sugiyatno, “Pengiriman Informasi Real Time Menggunakan Teknologi Database *Firebase* pada Aplikasi Mobile *Android* Abstrak (Bahasa Indonesia).”
- [41] M. Ilhami, “Pengenalan Google *Firebase* Untuk Hybrid Mobile Apps Berbasis Cordova,” *Jurnal IT CIDA*, vol. 3, no. 1, 2017.
- [42] E. A. W. Sanad, “Pemanfaatan Realtime Database di Platform *Firebase* Pada Aplikasi E-Tourism Kabupaten Nabire,” *Jurnal Penelitian Enjiniring*, vol. 22, no. 1, pp. 20–26, May 2019, doi: 10.25042/jpe.052018.04.
- [43] J. Sains *et al.*, “Yayasan Insan Cipta Medan APLIKASI BUKU TAMU MENGGUNAKAN FITUR KAMERA DAN AJAX BERBASIS WEBSITE PADA KANTOR DISPORA KOTA MEDAN”.
- [44] W. Joni Kurniawan, “Sistem E-Learning Do’a dan Iqro’ dalam Peningkatan Proses Pembelajaran pada TK Amal Ikhlas,” *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi*, vol. 1, no. 3, pp. 154–159, 2019.

- [45] amar Nanda Syarif, N. Pambudiyatno, W. Utomo, J. I. Jemur Andayani No, and K. Siwalankerto Kec Wonocolo, "RANCANGAN SISTEM PRESENSI DAN REKAPITULASI JURNAL KEGIATAN OJT MENGGUNAKAN *VISUAL STUDIO CODE* BERBASIS WEB DI AIRNAV CABANG MATSC," *PROSIDING Seminar Nasional Inovasi Teknologi Penerbangan (SNITP) Tahun*, p. 2023.
- [46] "1614373115_71_2_BAB_II".
- [47] "252-File Utama Naskah-896-1-10-20231227".
- [48] "Bahasa Pemrograman C# Berbasis Windows Application Menggunakan Editor SharpDevelop 4.4 (Program Kalkulator Sederhana)."
- [49] B. Haryanto, A. Ardiansyah, and M. Kurniasih, "Pengenalan Database NOSQL dan Perbandingannya dengan Database Relasional," *Jurnal IPSIKOM*, vol. 12, no. 1, p. 2024.
- [50] R. Sihotang *et al.*, "Hal. 28-36 Roida Sihotang 1 , Haris Saputro 2 , Satria Novari 3 Jurnal Teknik Informatika Mahakarya," 2021.
- [51] "464573-none-b924d04d".
- [52] M. Dzakky *et al.*, "Implementation of Analytical Hierarchy Process (AHP) and Simple Additive Weighting (SAW) Methods in Decision Support Systems for Employee Performance Assessment at the Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) DKI Jakarta," 2023.
- [53] F.- Sonata, "Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer," *Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika*, vol. 8, no. 1, p. 22, Jun. 2019, doi: 10.31504/komunika.v8i1.1832.
- [54] K. Nistrina and L. Sahidah, "UNIFIED MODELLING LANGUAGE (UML) UNTUK PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU DI SMK MARGA INSAN KAMIL."