

DAFTAR PUSTAKA

- Habiburrahman, L. A., Setiawan, G. I., & Nugraha, I. N. B. S. (2023). Rancang Bangun Game Edukasi Covid-19 2 Dimensi Pixel Art Menggunakan Construct 3. *Jurnal Manajemen dan Teknologi Informasi*, 13(1), 1-7.
- Hendriyani, Yeka and Kom, S and Kom, M (2020) *Pemrograman Android: Teori dan Aplikasi*. Pasuruan: Qiara Media.
- Husin, N. (2021). Rancang Bangun Game Berbasis Android Bertemakan Cerita Rakyat Betawi Si Pitung. *Jurnal Esensi Infokom: Jurnal Esensi Sistem Informasi dan Sistem Komputer*, 5(2), 31-36.
- Khasanah, F. N., & Murdowo, S. (2019). Pengujian Beta Pada Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Dasar Islam Melalui Kuesioner. *Jurnal Ilmiah Infokam*, 15(2).
- Munawar (2018) *Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML: Unified Modeling Language*. Depok: Informatika
- Omega, Y. K., Susilo, D., & Retnoningsih, D. (2023). Media Edukasi Kerohanian Kristen Tentang Gembala Dan Domba Tersesat Berbasis Game 3D. *Journal of Information System and Application Development*, 1(2), 79-88.
- Putra, I. (2023). *Gambaran Pola Konsumsi Makanan Cepat Saji Dan Status Gizi Remaja Sma Pgri 1 Amlapura Di Kabupaten Karangasem (Doctoral dissertation, Poltekkes Kemenkes Denpasar Jurusan Gizi 2023)*.
- Rosita, D.N, Susilo, D., & Fitriyadi, F. (2024). Rancang Bangun Game Edukasi 2D Sebagai Media Pembelajaran Ipa Siswa Sd Berbasis Android. Universitas Sahid Surakarta. No: EC00202409458.
- Salmiah, Fajrillah, Sudirman, A., Siregar, M. H., Suleman, A. R., Saragih, L. M., et al. (2020). *Online Marketing*. Medan: yayasan kita menulis.
- Setiadi, F. A. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Game “Petualangan Arjuna” Berbasis Android Dengan Pemodelan Luther. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK) (Vol. 2, No. 1, pp. 77-80)*.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta