

## DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, W. M. K. (2019). Pengembangan Aplikasi Mobile Senjata Tradisional Pulau Sulawesi Untuk Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Berbasis Augmented Reality. *Laporan Tugas Akhir, Program Studi Informatika, Universitas Sahid Surakarta, Indonesia.*
- Ardhy, F., Adam, G., Setiawan, A. E., & Aisyah, A. (2022). Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Android. *Jurnal Informasi Dan Komputer, 10*(1), 208–213. <https://doi.org/10.35959/jik.v10i1.309>
- Fiska (2021). Teori Piaget: Tahapan Perkembangan Kognitif. Diakses 10 Agustus 2024. <https://www.gramedia.com/literasi/teori-ausubel/>
- Hasan, N. A. (2019). Rancang Bangun Sistem Pengelolaan Data Pegawai Pns Pada Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik Di Kantor Gubernur Provinsi Sulawesi Selatan Berbasis Web. *Progress in Retinal and Eye Research, 561*(3), S2–S3.
- Husin, N. (2022). Rancang Bangun Game Berbasis Android Bertemakan Cerita Rakyat Betawi Si Pitung. *Jurnal Esensi Infokom : Jurnal Esensi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer, 5*(2), 32–37. <https://doi.org/10.55886/infokom.v5i2.279>
- Kurniawan, H., Apriliah, W., Kurniawan, I., Firmansyah, D., Informasi, S., & Pinjam, S. (2020). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada Smk Bina Karya Karawang. *14*, 159–169.
- Ma'ruf, J., & Firmansyah, R. (2023). Rancang Bangun Game Edukasi Kuis Matematika untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Jurnal Times: Technology Informatics and Computer System, 12*(1), 2337–3601.
- Menora, T., Primasari, C. H., Wibisono, Y. P., Sidhi, T. A. P., Setyohadi, D. B., & Cininta, M. (2023). Implementasi Pengujian Alpha dan Beta Testing Pada Aplikasi Gamelan Virtual Reality. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi, 3*(1), 48–60. <https://doi.org/10.24002/konstelasi.v3i1.6625>
- Nurainy, F. (2018). Pengetahuan Bahan Nabati I: Sayuran, Buah-buahan, Kacang-kacangan, Sereal dan Umbi-umbian. *Jurusan Teknologi Hasil Pertanian Fakultas Pertanian Universitas Lampung, 1–61.*
- Rizkiawan. (2021). Analisis Pengendalian Mutu Di Bidang Industri Makanan. *Inovasi Penelitian, 1*(10), 93–96. Repository.Unej.Ac.Id
- Rozi, F., & Khomsatun, K. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan

Warna Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Adobe Flash Berbasis Android. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.29100/jipi.v4i1.781>

Syarif, M., & Pratama, E. B. (2021). Analisis Metode Pengujian Perangkat Lunak Blackbox Testing dan Pemodelan Diagram UML Pada Aplikasi Veterinary Services yang Dikembangkan dengan Model Waterfall. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, 5(2), 253–258.

Wahid, A. A. (2020). Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. *Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMIK*, November, 1–5.

Wahyudin, E. (2023). Rancang Bangun Game Edukasi Pembelajaran Pengenalan Tata Surya Bima Sakti Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Pintar*, 3(9), 1–24. <http://teknologipintar.org/index.php/teknologipintar/article/view/494>

Yohannes, Y., Pribadi, M. R., & Chandra, L. (2020). Klasifikasi Jenis Buah dan Sayuran Menggunakan SVM Dengan Fitur Saliency-HOG dan Color Moments. *Elkha*, 12(2), 125. <https://doi.org/10.26418/elkha.v12i2.42160>

Yulianti, H. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengorderan Air Minum RO dengan Metode Waterfall Integrasi UML di PT Gajah Tunggal Tbk. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 6(3), 560–569.