

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., & Chandra, A. 2017. Analisis Implementasi Game Edukasi “The Hero Diponegoro” Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Mts. Attaroqie Malang. *Jurnal Teknologi Informasi*. Vol.8 No.1, 24-31.
- Aulianti, dkk. 2021. Pengembangan Game Pendidikan Anti Korupsi Berbasis Android. *Jurnal Media TIK : Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*. Vol.4 No.2, 27-32.
- Budiarto, M., & Bella, U. 2018. Media Promosi Dan Informasi Pada Pt. Gardena Karya Anugrah Berbentuk Video Company Profile. *Jurnal Teknik Informatika*. Vol.4 No.2, 217-227.
- Dewi, I. R., & Malfiany, R. 2017. Perancangan Sistem Informasi Administrasi Pembayaran Pada Sdit Lampu Iman Karawang Berbasis Visual Basic 6.0. *Jurnal Interkom*. Vol.12 No.2, 4-12
- Ekayani, P. 2017. Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol.1 No.2, 1-19.
- Harahap, dkk. 2018. Aplikasi Panduan dan Pembayaran Tiket Masuk Mendaki Gunung Menggunakan Metodologi Sistem Multimedia Luther-Sutopo Berbasis Android. *Jurnal Sains dan Teknologi Informasi*. Vol. 4 No. 2, 10-16.
- Herdiman, dkk. 2019. Pembuatan Game Platformers "Robot Hero" Multi-Platform. *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*. Vol.7 No.2, 191-195.
- Novitasari, Fifi. dkk. 2015. Pengaruh Media Adobe Illustrator Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Srijaya Negara. *Jurnal Profit Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*. Vol.2 No.1, 59-67.
- Nursidhi, Agus. 2018. *Game 2 Dimensi*. <http://www.agusnursidhi.com/game-2-d-adobe-flash-adobe-director/> (Diakses 7 Agustus 2022).
- Nugroho, Eko. 2018. *Prinsip-prinsip Menyusun Kuesioner*. Malang: UB Press.

- Nuqisari, Rina & Endah Sudarmilah. 2019. Pembuatan *Game* Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 Berbasis Android. *Jurnal Teknik Elektro*. Vol.19 No.2, 86-92.
- Pradana, A, G. 2019. Rancang Bangun *Game* Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Vol.2 No.1, 49-53.
- Ridhoi, M. 2018. *Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*. ebook <https://books.google.co.id/books?id=k2VSDwAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false> (Diakses pada 5 Juni 2022)
- Susilo, Adityo. dkk. 2020. *Coronavirus Disease 2019: Tinjauan Literatur Terkini*. *Jurnal Penyakit Dalam Indonesia*. Vol.7 No.1, 46-67
- Suwandi, Edi, H. Fitri Imansyah, & H. Dasril. 2019. Analisis Tingkat Kepuasan Menggunakan Skala Likert Pada Layanan Speedy Yang Bermigrasi Ke Indihome. *Jurnal jteuntan, Department of Electrical Engineering*. Vol.1 No.1, 1-9.
- Syahrin, A. 2017. Analisis Perencanaan Pemeliharaan Jalan Tol Purbaleunyi Pt. Jasa Marga (Persero) Tbk. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Vol.5 No.2, 31-41.
- Tafonao, Talizaro. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol.2 No.2. 103-114.
- Vitianingsih, Anik Wega. 2016. *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. *Jurnal Informan*. Vol.1 No.1, 25-32.
- Wijaya, Novan. 2016. Pelatihan Membuat Desain Logo Vector Menggunakan Adobe Illustrator Dan Adobe Flash Di Smk Bina Cipta Palembang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*. Vol.1 No.1, 25-29.