

DAFTAR PUSTAKA

- Hafili, F. F., Mei Maharani, R. S., & Latubessy, A. (2015). GAME EDUKASI PERAKITAN AMPLIFIER BERBASIS ANDROID UNTUK USER UMUM. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 6(1), 151. <https://doi.org/10.24176/simet.v6i1.250>
- Kusuma, M. R., Djamil, H., Bastian, I., & Rosadi, A. (2017). *Pembuatan Visual Novel dengan Tujuan Edukasi Berbasis Android*. 8.
- Mardhiyah, N. K. (t.t.). *PERANCANGAN GAME MATCHES UNTUK PENGEMBANGAN OTAK ANAK – ANAK INDONESIA*. 5.
- Rohwati, M. (2012). *PENGGUNAAN EDUCATION GAME UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA BIOLOGI KONSEP KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP*. 7.
- Yunus, M., Astuti, I. F., & Khairina, D. M. (2015). Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar. *Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 10(2), 59. <https://doi.org/10.30872/jim.v10i2.192>
- Zulkarnais, A., Prasetyawan, P., & Sucipto, A. (2018). Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung Pada Platform Android. *Jurnal Informatika*, 7.