

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad. (2020). *Pengertian Sequence Diagram: Tujuan, Simbol, dan Contohnya*. Diagram, Pengertian Sequence
- Arikunto, S. (2011). Prosedur Penelitian Tindakan Kelas. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf)
- Dr. Arif Rachman, Dr. E. Yochanan, D. I. A. I. S. (2024). *Dan R & D*.
- Eldridge, R. (2020). Introduction to systems analysis and design. In *Information and Software Technology* (Vol. 31, Issue 1). [https://doi.org/10.1016/0950-5849\(89\)90057-8](https://doi.org/10.1016/0950-5849(89)90057-8)
- Fiantika, feni rita. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. In Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Rake Sarasin* (Issue Maret). <https://scholar.google.com/citations?user=O-B3eJYAAAAJ&hl=en>
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 225–230. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i1.959>
- Kamariani, B. D., & Ridwan, A. (2023). Edukasi Pendewasaan Usia Perkawinan (PUP) bagi Siswa/Siswi Tingkat Menengah Atas. *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(2), 68–73.
- Khadijah, M.A, & Amelia, N. (2020). *Perkembangan fisik motorik anak usia dini*. Prenada Media.
- Prensky, M. (2003). Digital Game-based Learning Prensky. *Games2train*, 1(1), 1–4.
- Rezieka, D. G., Munastiwi, E., Na'imah, N., Munar, A., Aulia, A., & Bastian, A. B. F. M. (2022). Memfungsikan Jari Jemari melalui Kegiatan Mozaik sebagai Upaya Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4321–4334.

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2501>

Roberts, M. J., & Brown, R. (1972). Cognitive Development in Children. In *British Journal of Educational Studies* (Vol. 20, Issue 2, p. 238).

<https://doi.org/10.2307/3120240>

Scottish Water. (2020). *QUALITATIVE METHODS : SIMPLE RESEARCH WITH TRIANGULATION THEORY DESIGN*. 21(1), 1–9.

Setiawan, R. (2021). *Apa itu Sequence Diagram dan Contohnya*.
<https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-sequence-diagram/>

Sonata, F.-. (2019). Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer. *Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.31504/komunika.v8i1.1832>

Sugiyono. (2018). *Ilide.Info-Metode-Penelitian-Kuantitatif-Kualitatif-Dan-Rampamd-Sugiyono-2020-Pr_632Da69C80802B6B256001Ae3981Ab06.Pdf*. Bandung.

Wibowo, M. C. (2022). *Membuat Video Game Dengan 3D Unity*. 1, 1–505.