

DAFTAR PUSTAKA

- Al Rahmah, L., Dwi Rahadiano, I., & Fiandra, Y. (2025). *Perancangan Animatic Storyboard Untuk Animasi 2d Mengenai Cara Orang Tua Mendidik Anak Autis Dalam Merawat Diri Animatic Storyboard Design For 2d Animation On How Parents Educate Children With Autism In Self-Care* (Vol. 12, Issue 1).
- Anuradhani, N., Yatigamma, K., & Wijayarathna, G. (2023). *Defining Gamification: A Systematic Literature Review For Developing A Process-Oriented Definition. Journal of Multidisciplinary & Translational Research*, 9(1), 66–85. <https://doi.org/10.4038/jmtr.v9i1.6>
- Bahtiar Rofiq, A., & Nur Hakim Komputer Grafis, F. (n.d.). *Game Edukasi Grammar Bahasa Inggris Berbasis Android Dengan Metode Computer Assisted Learning*. <http://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/>
- Barokati, N., Chandra, N. E., Ali, A. Z., Aulia, L. L., Zahid, A., Triutami, M. W., & Biroudloh, F. (2023). *Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi [E-book]*. Universitas Islam Darul ‘Ulum (UNISDA). <https://repository.unisda.ac.id/817>
- Baso, K. J., Rindengan, Y. D., & Sengkey, R. (2020). *Perancangan Aplikasi Catering Berbasis Mobile. Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 9(2), 81-90
- Davis, W. S., & Yen, D. C. (2019). *The Information System Consultant's Handbook: Systems Analysis and Design*. CRC Press. <https://books.google.co.id/books?id=I628DwAAQBAJ>
- Dirjen, S. K., Riset, P., Pengembangan, D., Dikti, R., Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2017). *Terakreditasi SINTA Peringkat 2 Implementasi Game Based Learning Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. Masa Berlaku Mulai*, 1(3), 124–130.
- Djesmedi, D., & Firdalius, F. (2023). *User Experience Pada Implementasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Luar Biasa (Slb) Negeri 1 Lengayang Pesisir Selatan Sumatera Barat*. In *Journal of Science and Social Research* (Issue 2). <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR>
- Fadilah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, A. D., Rizki Nurzakiah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, K. D., Atha Kanya STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, N. D., & Setiawan, U. (n.d.). *Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Fitriani, L., Destiani, D., Fatimah, S., & Novitasari, S. (n.d.). *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Bahasa Inggris Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Berbasis Android*. <https://jurnal.itg.ac.id/>
- Gunawan, R., Prastyawan, T. H., & Wahyudin, Y. (n.d.). *Rancang Bangun Game Edukasi Perhitungan Dasar Matematika Sekolah Dasar Kelas 3, 4 Dan 5 Menggunakan Construct 2*. <https://doi.org/10.35969/interkom.v17i1.96>
- Harjanto, S., Tri Vlandari, R., & Sinar Nusantara Surakarta, S. (2021). *Application of Analytic Hierarchy Process and Weighted Product Methods in Determining the Best Employees*.

- Hermansyah, H., Wijaya, R. F., Wahyuni, S., & Putra, A. D. (2025). Penerapan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Dalam Pembuatan Aplikasi Mobile Edukasi Lingkungan “Cinta Mangrove”. *Journal Of Science And Social Research*, 7(4), 2198-2208. Nurhalizah, R. S., Ardianto, R., & Purwono, P. (2024). Analisis Supervised dan Unsupervised Learning pada Machine Learning: Systematic Literature Review. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 4(1), 61–72. <https://doi.org/10.54082/jiki.168>
- Janata, R., Thyo Priandika, A., & Gunawan, R. D. (2022). Pengembangan Game Petualangan Edukasi Pengenalan Satwa Dilindungi Di Indonesia Menggunakan Construct 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(3), 286–294. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Jumaryadi, Y., & Mahdiana, D. (2022). Usability Testing of Budi Luhur University E-Learning System Using System Usability Scale. *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)*, 3(4), 1099-1107
- Julianto, F., & Widayanto, A. (2023). Game Edukasi Mengenal Kebudayaan Bangsa Berbasis Android. In *Jurnal Informatics and Computer Engineering Journal* (Vol. 3, Issue 1).
- Kesuma, D. P. (2021). Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ (Vol. 8, Issue 3). <http://jurnal.mdp.ac.id>
- Kristanto, A., Pd, S., & Pd, M. (n.d.). *Media Pembelajaran*.
- Manajemen, J., Al Multazam, P., Safitri, A., & Nagara, E. S. (2021). Aplikasi Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Efektif. *JMPA*, 3(1), 9–16.
- Nababan, D., Wijayanti, A. P., Rico, Nashrallah, M. N., & Sari, W. A. S. (2023). Web-Based Learning Media for Distance Education: A Review. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(12), 1342–1353. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i12.5827>
- Nisaul et al., (2022). Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi. <https://repository.unisda.ac.id/829/1/Buku%20Pembelajaran%20Daring%20Berbasis%20Gamifikasi>
- Prayoga, E. I., & Kristiana, T. (2024). Evaluasi Usability Pada Aplikasi Hrmwincorp Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(2). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i2.4094>
- Ramadani, T. A. (2024). Multimedia Pengenalan Perusahaan Pengolahan Limbah Pada Kantor KPLI-B3 Kabil Dengan Menggunakan Metode MDLC. *Journal Of Engineering And Technology Innovation (JETI) Juni*, 3(2).
- Sa’adah, P., Wibowo, G. W. N., & Kusumodestoni, R. H. (2024). Analisis Kegunaan Aplikasi GoPay Berdasarkan Metode System Usability Scale. *Jurnal Minfo Polgan*, 13(1), 533–542. <https://doi.org/10.33395/jmp.v13i1.13726>
- Safitrah, R., Siswanto, , Rizka, , & Alinse, T. (n.d.). Designing An Educational Game To Recognize Human Body Organs And The Functions For V-Grade Children Of Sdn 18 In South Bengkulu Using Construct 2 Pembuatan Game

- Edukasi Pengenalan Organ Tubuh Manusia Dan Fungsinya Untuk Anak Kelas V Sdn 18 Bengkulu Selatan Menggunakan Construct 2. In *Jurnal Media Computer Science* (Vol. 2, Issue 2).
- Suharyanto, E., Kom, M., Program, S., & Sistem, I. (n.d.). Perancangan Aplikasi Pengenalan Budaya Nusantara Berbasis Android Dengan Metode Rad. *Jurnal Ilmu Komputer JIK*, 2022.
- Zalukhu, A., Purba, S., Darma, D., Teknik Informatika, M., & Industri, F. T. (2023). Perangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran Flowchart. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Industri*, 4(1).
- Zein, D. M., Alacsel, S., & Farlina, B. F. (2021). Pembelajaran Multimedia Interaktif Pengenalan Bagian Tubuh Dalam Bahasa Inggris Pada Taman Kanak Kanak. *JR : Jurnal Responsive Teknik Informatika*, 5(02), 10-18. <https://doi.org/10.36352/jr.v5i02.280>