

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Trio, M. Putra, A. K. Sari, and M. Risnasari, “Pengembangan Game Educative Berbasis Android pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar,” *Edutic-Scientific J. Informatics Educ.*, vol. 5, no. 1, pp. 39–47, 2018.
- [2] T. A. Hardianto, T. Nova, and H. Yunianta, “pengembangan game edukasi bangun datar segi empat dengan software rpg MAKER,” pp. 397–403, 2016.
- [3] desyka A. amand. A. R.putri, “Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Android di SDN 1 Jepun,” *JOEICT (Jurnal Educ. Inf. Commun. Technol.)*, vol. 3, no. 2, pp. 160–168, 2019.
- [4] M. I. F. A. D. M. K. Yunus, “Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar,” *Inform. Mulawarman J. Ilm. Ilmu Komput.*, vol. 10, no. 2, pp. 1–6, 2017, doi: 10.30872/jim.v10i2.192.
- [5] Milkhaturohman, S. Da Silva, and A. Wakit, “Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Bangun Datar di SDN 2 Mantingan Jepara,” *Mathema J. Pendidik. Mat.*, vol. 4, no. 2, pp. 94–106, 2022.
- [6] M. N. uswatun hasanah, islamianah safitri rukiah, “Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis Game,” *Indones. J. Intellect. Publ.*, vol. 1, no. 3, pp. 204–211, 2021, doi: 10.51577/ijpublication.v1i3.125.

- [7] R. I. Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi," *J. Pendidik. Akunt. Indones.*, vol. 16, no. 1, pp. 98–107, 2018, doi: 10.21831/jpai.v16i1.20173.
- [8] S. Samsudin, M. D. Irawan, and A. H. Harahap, "Mobile App Education Gangguan Pencernaan Manusia Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Animate Cc," *J. Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 141–148, 2019, doi: 10.36294/jurti.v3i2.1009.
- [9] V. dan E. Comalasari, "pemanfaatan android dalam dunia Pendidikan," *Pros. Semin. Nas. Pendidik. Progr. Pascasarj. Univ. PGRI Palembang 03 Mei 2019*, vol. 2, pp. 617–627, 2019.
- [10] N. Khesya, "Mengenal Flowchart dan Pseudocode Dalam Algoritma dan Pemrograman," *Preprints*, vol. 1, pp. 1–15, 2021.
- [11] K. Aurin, M. Fajar, and A. Munir, "Pemodelan Jaringan Sensor Nirkabel Menggunakan System Modeling Language," *Jtriste*, vol. 8, no. 1, pp. 9–20, 2021.
- [12] rahman abdilah indra Kurniawan, "Analysis Mathematics Learning Apps Android Base and Designing System," *Theorems*, no. August, pp. 143–146, 2019, doi: 10.31949/th.v4i1.1405.
- [13] H. K. W. Apriliah and I. K. D. Firmansyah, "Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada Smk Bina Karya Karawang," *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol.*

Inf. dan Komun., vol. 14, no. 4, pp. 159–169, 2021, doi:
10.35969/interkom.v14i4.78.

[14] A. Wahid Abdul, “Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi,” *J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK*, no. November, pp. 1– 5, 2020.

[15] Rahman, Abdul. "Rapid Application Development Sistem Pembelajaran Daring Berbasis Android." *INTECH (Informatika dan Teknologi)* 1.2 (2020): 20-25.