

## Daftar Pustaka

- [1] Erdi Daya Pratam, Linda Atika, dan Fitri Purwaningtias, “SISTEM MONITORING DATA INVENTARIS PADA DEWAN PERWAKILAN RAKYAT DAERAH OGAN KOMERING ULU BERBASIS ANDROID,” vol. 1 No 2, 2019.
- [2] D. H. H. Admaja, R. Aditya, U. Kartika, I. H. Rahmana, dan R. Nurur, “PENGEMBANGAN FITUR E-MATUR DENGAN V-MODEL SEBAGAI ALAT PENGADUAN PUBLIK UNTUK WEBSITE BADAN KEPEGAWAIAN NEGARA,” *JTIK*, vol. . 6, No. 5, hlm. 467–474, Okt 2019.
- [3] S. Agustinus, M. Siti, dan S. Kanang Eka, “Perancangan Game Petualangan Mengenal CandiCandi di Magelang,” *Academic Journal of Computer Science Research*, vol. 2 No. 1, Jan 2020.
- [4] FERI SULIANTA, *Strategi Merancang ARSITEKTUR Sistem Informasi Masa Kini*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2019.
- [5] W. Sri, “PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI KLINIK BERBASIS WEB,” *Riau Journal of Computer Science*, vol. 06 No. 01, hlm. 50–58, Jan 2020.
- [6] W. Teguh dan S. Heru, “Sistem Informasi E-Ticketing di PT Pos Indonesia Cabang Cianjur berbasis Web dengan Metode Fifo,” *Media Jurnal Informatika*, vol. 10, no.2, Des 2018.
- [7] Dayat, W. I Made, dan Fahr, “RANCANG BANGUN SIMULASI EDUKASI TATA CARA SHOLAT 5 WAKTU DAN PENGENALAN HURUF HIJAIYAH BERBASIS VIRTUAL REALITY,” *Jurnal JINTEKS*, vol. 1 No.1, Agu 2019.
- [8] Ananda Rizky Septyan, “Sampah: Pengertian, Jenis, Penyakit, Energi, dan Dampak Buruk - Laman 4 dari 4,” *Forester Act!*, Jun 07, 2019. <https://foresteract.com/sampah/> (diakses Agu 01, 2020).
- [9] Harjoyo, “PENYULUHAN DAN EDUKASI MENUMBUHKAN KESADARAN WARGA GRIYA BUNGA ASRI DESA CIBADUNG KECAMATAN GUNUNG SINDUR-BOGOR UNTUK

- MEMANFAATKAN BANK SAMPAH KSM MUSLIMATHUL KHOIR CENTRE,” *Jurnal Pengabdian*, vol. 2, No2, 2020.
- [10] dlhk@badungkab.go.id, “Website Portal Resmi Dinas Lingkungan Hidup dan Kebersihan Pemerintah Kabupaten Badung,” *Website Portal Resmi Dinas Lingkungan Hidup dan Kebersihan Pemerintah Kabupaten Badung*. <http://dlhk@badungkab.go.id> (diakses Agu 06, 2020).
- [11] I. P. Indu, “APLIKASI GAME EDUKASI LINGKUNGAN AGEN P VS SAMPAH BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2,” *Technologia*, vol. 11, No. 2, Jun 2020.
- [12] M. Vadlya, M. N. Hidayat, dan C. Fitriani, “Game Edukasi Hafalan Surat Pendek Al-Qur’an The Adventure Of Ali,” *Indonesian Journal on Software Engineering*, vol. 6, No. 1, hlm. 107–115, Jun 2020.
- [13] Putra, “PENGERTIAN ANDROID: Sejarah, Kelebihan & Versi Sistem Operasi Android OS,” *Salamadian*, Okt 23, 2019. <https://salamadian.com/pengertian-android/> (diakses Agu 02, 2020).
- [14] Agustini dan Wahyu Joni Kurniawan, “Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi,” *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi*, vol. 1 No. 3, 30 Desember 19.
- [15] Putra, “√ COREL DRAW: Pengertian, Fungsi, Kegunaan & Versi Corel Draw,” *Salamadian*, Nov 02, 2019. <https://salamadian.com/pengertian-corel-draw/> (diakses Agu 25, 2020).
- [16] B. Putri Mira dan U. Heru, “PEMBUATAN DESAIN KEMASAN DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CORELDRAW SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI DISTRO REASON GARAGE TUREN KABUPATEN MALANG,” *Jurnal Aplikasi Bisnis*, vol. 3, No 1, 2017.
- [17] angelo, “Game Engine Construct 2,” *KOMPASIANA*, Jun 11, 2019. <https://www.kompasiana.com/mandowen10/5cff5ef53d68d51e7355bce2/game-engine-construct-2> (diakses Agu 01, 2020).
- [18] R. Nopi dan R. Gilang, “PEMBUATAN GAME SIDE SCROLLING 2D THE NAILA’S SURVIVAL BERBASIS ANDROID,” *Jurnal FIKI*, vol. VIII, No. 2, Agu 2018.

- [19] N. Rina dan S. Endah, "Pembuatan Game Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 Berbasis AndroidV," *Jurnal Emitor*, vol. 19 No. 02, Sep 2019.
- [20] Muhammad Fadil Akbar, Damayanti, dan Heni Sulistiani, "GAME EDUKASI PENGENALAN HEWAN LANGKA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2," *Jurnal*, vol. Vol. 7, No. 2, hlm. 275–282, Apr 2020.