

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. S. Nugroho, "PERKEMBANGAN PENGETAHUAN ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN KOMPUTER EDUKATIF (Studi Kasus TK Aisyiyah 3 Salatiga)," *komuniTi*, vol. I, no. 1, pp. 49–56, 2011.
- [2] E. Kurniasih, "Media Digital pada Anak Usia Dini," *J. Kreat.*, vol. 9, no. 2, pp. 87–91, 2019.
- [3] A. Listiana, N. Guswanti, P. Anak, and U. Dini, "Dampak Positif Penggunaan Smartphone pada Anak Usia 2-3 Tahun dengan Peran Aktif Pengawasan Orang Tua," *Pedagog. J. Ilmu Pendidik.*, vol. 18, no. 01, pp. 97–111, 2020, [Online]. Available: <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedagogia>
- [4] A. Faris and A. F. Lestari, "Rancangan Animasi Pembelajaran Interaktif Alfabet Pada Pendidikan Anak Usia Dini," *J. Tek. Komput. AMIK BSI*, vol. II, no. 1, pp. 59–67, 2016, [Online]. Available: <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/download/363/272>
- [5] A. V. Hartono, A. Setiawan, and A. N. Purbowo, "Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Taman Kanak-Kanak Berbasis Mobile," *J. Infra*, vol. 4, no. 2, pp. 240–245, 2016.
- [6] S. Gumuda, "Dynamics of the process of changes in concentration of methane in the air of ventilation currents in mines.," vol. 2, no. 2, pp. 13–21, 1978.
- [7] R. Yussandi, "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Simulasi Pengecatan Kendaraan Berbasis Android," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 3, pp. 382–389, 2021, doi: 10.33365/jatika.v2i3.1240.
- [8] R. Andrea, "Teknik Pengacakan Posisi Objek Permainan Match-Up 'Find Me! – Bumi Etam,'" *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Multimed.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–4, 2015.
- [9] I. Musyaffa, "Metode Pengembangan RAD (Rapid Application Development)." [Online]. Available: <https://agus-hermanto.com/blog/detail/metode-pengembangan-rad-rapid-application-development>
- [10] Informastud, "Perancangan Sistem Secara Umum, Kendala, Metode Memperoleh Informasi, dan RAD." [Online]. Available: <https://iftitaand.blogspot.com/2020/03/perancangan-sistem-secara-umum-metode.html>
- [11] Y. Shen, H. Li, T. Xiao, S. Yi, D. Chen, and X. Wang, "Deep Group-Shuffling Random Walk for Person Re-identification," *Proc. IEEE Comput. Soc. Conf. Comput. Vis. Pattern Recognit.*, pp. 2265–2274, 2018, doi: 10.1109/CVPR.2018.00241.
- [12] L. M. Anderson *et al.*, "The effectiveness of early childhood development programs: A systematic review," *Am. J. Prev. Med.*, vol. 24, no. 3 SUPPL., pp. 32–46, 2003, doi: 10.1016/S0749-3797(02)00655-4.

- [13] Y. Mulyanto, F. Hamdani, and Hasmawati, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Omg Berbasis Web Di Kecamatan Empang Kabupaten Sumbawa," *J. Inform. Teknol. dan Sains*, vol. 2, no. 1, pp. 69–77, 2020, doi: 10.51401/jinteks.v2i1.560.
- [14] Rahmat Gunawan, Arif Maulana Yusuf, and Lysa Nopitasari, "Rancang Bangun Sistem Presensi Mahasiswa Dengan Menggunakan Qr Code Berbasis Android," *Elkom J. Elektron. dan Komput.*, vol. 14, no. 1, pp. 47–58, 2021, doi: 10.51903/elkom.v14i1.369.
- [15] D. Permatasari and D. R. Prehanto, "Aplikasi untuk Mengevaluasi Proses Belajar Mengajar di SMA Negeri Kesamben Jombang," *Manaj. Inform.*, vol. 02, pp. 13–20, 2013, [Online]. Available: <http://ejournal.unesa.ac.id/article/10022/65/article.pdf>
- [16] D. M. Ramdan, "Rancang Bangun Aplikasi Pengolahan Nilai Siswa SMA Islam Nurul Fikri Kabupaten Serang Berbasis Web," *Semin. Nas. Rekayasa Teknol. Inf.*, no. November, pp. 213–217, 2018.
- [17] N. Hidayati and Susanti, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata pelajaran ekonomi materi akuntansi kelas XI IPS di SMA Negeri 19 Surabaya," *J. Pendidik. Akunt.*, vol. 1, no. 3, pp. 1–18, 2013.
- [18] T. Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT J. Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarb.*, vol. 3, no. 1, p. 171, 2018, doi: 10.33511/misykat.v3n1.171.
- [19] Inra, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Edu-Games Bagi Anak Tunagrahita Ringan," *(Jurnal Ilm. Pendidik. Khusus*, vol. 1, pp. 370–382, 2012.
- [20] P. Ningsih and S. Mahmudah, "Peranan Media Sempoa Dalam Menstimulasi Kemampuan Konsep Bilangan Dan Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Putera Harapan," *PAUD Teratai*, vol. 3, no. 3, pp. 2–7, 2014.
- [21] S. Aidil, "Aidil Saputra: Pendidikan Anak pada Usia Dini |," *J. Ilm. Pendidik. Agama Islam*, vol. 10, no. 2, p. 209, 2018, [Online]. Available: <https://core.ac.uk/download/pdf/228822655.pdf>
- [22] M. A. Al Hawari Nasution, S. Siswanto, and E. Suryana, "Rancangan Media Pembelajaran Berupa Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android," *J. Media Infotama*, vol. 19, no. 2, pp. 528–537, 2023, doi: 10.37676/jmi.v19i2.4771.
- [23] P. Parno and D. Y. Agustinus, "E-Learning Berbasis Android Memanfaatkan Augmented Reality (Studi Kasus: Pelajaran IPA Sekolah Dasar Materi Planet Tata Surya)," *Ikraith-Informatika*, vol. 7, no. 2, pp. 33–40, 2022, doi: 10.37817/ikraith-informatika.v7i2.2248.
- [24] Liyando Hermawan Hasibuan and Kusbianto Maruf, "Mobile Aplikasi Berbasis Android Untuk Sistem Usulan Publik Operasional Dan Pemilihan Kota Palangka

- Raya," *J. Teknol. Inf.*, vol. 14, no. 2656–0321, pp. 64–70, 2020.
- [25] 2015.di Juansyah, An[1] A. Juansyah, "Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android," *J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, "Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android," *J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2015.
- [26] J. Karay, D. Manongga, and H. D. Purnomo, "Penerapan Soft System Methodology dalam Ekstraksi Pengetahuan Tentang Akreditasi Universitas XYZ," *J. Sist. Inf. Bisnis*, vol. 10, no. 2, pp. 180–187, 2020, doi: 10.21456/vol10iss2pp180-187.
- [27] R. Zulkarnain, S. Indrias, and D. Hermanto, "Sistem Informasi Manajemen Pembelian dan Penjualan Berbasis Website Pada PT Raja Jaya Sukses Abadi," *J. Inform.*, vol. 3, pp. 1–12, 2014.
- [28] Q. Budiman, S. Mouton, L. Veenhoff, and A. Boersma, "程威特 1 , 吴海涛 1 , 江帆 2," *J. Inov. Penelit.*, vol. 1, no. 0.1101/2021.02.25.432866, pp. 1–15, 2021.
- [29] M. Andi Firdaus, A. Husain, and A. C. D. Dwi Puspitasari, "Perancangan Learning Mangement System Berbasis Android," *J. Ilm. Inform.*, vol. 10, no. 02, pp. 138–144, 2022, doi: 10.33884/jif.v10i02.6359.
- [30] T. A. Kurniawan, "Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 1, pp. 77–86, 2018, doi: 10.25126/jtiik.201851610.
- [31] T. Sutanto, N. Ningsih, and E. Rahmawati, "Pemodelan Bisnis Berbasis UML Dalam Rangka Rekayasa Ulang Perangkat Lunak Pada Unit Usaha Kecil dan Menengah Koperasi Wanita Setia Bhakti Wanita Jawa Timur," *J. Technol. Informatics*, vol. 2, no. 2, pp. 56–64, 2021, doi: 10.37802/joti.v3i1.177.
- [32] Rosa and Shalahuddin, "Pemodelan Visual dengan Menggunakan UML dan Rational Rose," *J. Teknol. Inf. Din.*, vol. 14, no. 1, pp. 23–29, 2013.
- [33] R. Reno, "Pembuatan Game Balap Kelinci Dengan Unity Berbasis Android," *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 7, no. 1, p. 19, 2021, doi: 10.24014/rmsi.v7i1.10531.
- [34] A. Muhamad Rumakey, J. Dedi Irawan, and A. Wahid, "Pembuatan Game 2D 'Escape Plan' Dengan Metode Finite State Machine," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 4, no. 2, pp. 65–72, 2020, doi: 10.36040/jati.v4i2.2712.
- [35] G. Dwi Ramadhan, "Perlindungan Hukum Terhadap Bahasa Pemrograman Dalam Undang-Undang Tentang Hak Cipta," *J. Lex Renaiss.*, vol. 7, no. 1, pp. 114–127, 2022, doi: 10.20885/jlr.vol7.iss1.art9.
- [36] I. Journal, "花村 一朗 1 , 飯田 真介 2 , 谷脇 雅史 3," vol. 3, no. 1, pp. 35–46, 2013.

- [37] D. H. Haynes, "Detection of ionophore-cation complexes on phospholipid membranes," *BBA - Biomembr.*, vol. 255, no. 1, pp. 406–410, 1972, doi: 10.1016/0005-2736(72)90041-7.
- [38] S. Maulana and T. Suryana, "Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Sebagai Simulasi Produk Ubin Kepada Konsumen Toko Bahan Bangunan Berbasis Android," *JUPITER J. Penelit. Mhs. Tek. Dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 1, pp. 20–27, 2023.
- [39] K. S. Ningsih, N. J. Aruan, and A. T. A. A. Siahaan, "Aplikasi Buku Tamu Menggunakan Fitur Kamera Dan Ajax Berbasis Website Pada Kantor Dispora Kota Medan," *SITek J. Sains, Inform. dan Tekonologi*, vol. 1, pp. 94–99, 2022.
- [40] R. S. Martin and Y. Dewanto, "Prototipe kunci pintu otomatis menggunakan sensor kamera berbasis raspberry," *J. Teknol. Ind.*, vol. 12, no. 1, pp. 21–29, 2023.