

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fitri Alfarisy, “KEBIJAKAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI INDONESIA DALAM PERSPEKTIF PEMBENTUKAN WARGA DUNIA DENGAN KOMPETENSI ANTARBUDAYA,” *J. Ilm. Profesi Pendidik.*, 2021.
- [2] M. F. Dalilah, W. K., & Sya, “PROBLEMATIKA BERBICARA BAHASA INGGRIS PADA ANAK SEKOLAH DASAR,” *KARIMAH TAUHID*, pp. 1(4), 474-480., 2022.
- [3] Y. Andi Fitriani M, Abd Rahman BP, Sabhyati Asri Munandar, “Sosialisasi Media Masospoli ‘Masalah Sosial Monopoli’ Pembelajaran Sosiologi Berbasis Problem Based Learning di SMAN 1 Bambaira Kabupaten Pasangkayu Provinsi Sulawesi Barat (Game Edukasi Interaktif),” *J. Pros. Semin.*, 2022.
- [4] S. Aminah, “Implementasi Model Addie Pada Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus Pada SMP Negeri 8 Pagaram),” *J. Ilm. Betrik*, pp. 152–162, 2018.
- [5] R. A. Lindana, “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PICTURE AND PICTURE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PADA MATERI PEOPLE AROUND ME (Penelitian Tindakan Kelas di kelas VII-A SMP Negeri 15 Tasikmalaya).,” *J. Wahana Pendidik.*, 2019.
- [6] H. Fransiskus Panca Juniawan, “PENGACAKAN SOAL UJIAN PENERIMAAN POLRI,” *J. Telemat.*, 2019.
- [7] R. T. Asih, V., Saputra, A., & Subagio, “Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle Untuk Aplikasi Ujian Berbasis Android,” *J. Digit*, 2020.
- [8] Siti Aminah, “RANCANG BANGUN APLIKASI EDUCATION GAME PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS MULTIMEDIA PADA SMP NEGERI 8 PAGARALAM,” *J. Ilm. Betrik*, 2018.
- [9] R. R. H. J. Dwiki, “Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Permainan Tebak Kata Dengan Web Crawler Menggunakan Android,” *Comput. J. Comput. Sci. Inf. Syst.*, 2019.
- [10] Yati Nurhayati, “Implementasi algoritma fisher yates shuffle pada game pengenalan buah daerah indonesia,” *J. BUFFER Inform.*, 2019.
- [11] R. L. N. Jhon Enstein, Vera Rosalina Bulu, “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially,” *J. Jendela Pendidik.*, 2022.
- [12] R. Damopolii, Z. D. P., Koniyo, M. H., & Takdir, “Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Looping Mata Kuliah

- Algoritma Dan Pemograman Dasar Universitas Negeri Gorontalo,” *J. Inf. Technol. Educ.*, p. 1(2), 2021.
- [13] M. Sianturi, “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Aksara Batak Toba Dengan Unity 3d Berbasis Android,” *J. TIMES*, 2020.
 - [14] A. R. JH and A. T. Prastowo, “Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web Sistem Informasi Repository Laporan Pkl Siswa (Studi Kasus Smk N 1 Terbanggi Besar),” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, 2021.
 - [15] A. Surahman, A. T. Prastowo, and L. A. Aziz, “RANCANG ALAT KEAMANAN SEPEDA MOTOR HONDA BEAT BERBASIS SIM GSM MENGGUNAKAN METODE RANCANG BANGUN,” *JTST*, 2022.
 - [16] A. Galih Pradana and S. Nita, “Rancang Bangun Game Edukasi ‘AMUDRA’ Alat Musik Daerah Berbasis Android,” *J. Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun.* 2019, 2019.
 - [17] M. S. N. Nur Azis, Gali Pribadi, “Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android,” *J. IKRA-ITH Inform. Vol*, 2020.
 - [18] D. C. Sondakh and M. F. Sya, “KESULITAN PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS TINGKAT SEKOLAH DASAR Delfina Christie Sondakh, Mega Febriani Sya,” *Karimah Tauhid*, 2022.
 - [19] S. Gischa, “Describing People : Mendeskripsikan Orang dalam Bahasa Inggris,” *Compass.com*, 2022.
 - [20] R. T. Maulana, A., Fauziah, F., & Komalasari, “Penerapan Algoritma Fisher-Yates Untuk Mengacak Soal Penerimaan Forum Studi Mahasiswa Informatika Universitas Nasional,” *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.*, 2020.
 - [21] N. Supriono and F. Rozi, “Pengembangan Media Pembelajaran Bentuk Molekul Kimia Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android,” *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.*, 2018.
 - [22] A. A. Saputra, F. N. Putra, and R. D. R. Yusron, “Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android,” *J. Autom. Comput. Inf. Syst.*, 2022.
 - [23] L. Yeremia, D. Pangau, S. Tangkawarouw, G. Kaunang, and A. S. M. Lumenta, “Game Based Education : Pengenalan Peristiwa Sejarah Permesta di Minahasa,” *J. Tek. Inform.*, 2019.
 - [24] B. U. Rekka Apriliyanti Hadisman, “Aplikasi Sistem Penjualan dan Pembayaran Non Tunai (Cashless) pada Toko Duta Parfum di Jembatan Lima Jakarta Barat,” *J. Nas. Komputasi dan Teknol. Inf.*, 2024.

- [25] H. Mulyono, “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Dan Penjualan Pakaian Muslim Berbasis Web Pada Toko Hidayatullah Jambi,” *Manaj. Sist. Inf.*, 2020.
- [26] W. Kosasih, I. K. Sriwana, and W. J. Purnama, “Perancangan Sistem Informasi Perawatan Mesin Menggunakan Pendekatan Analisis Berorientasi Objek,” *J. Ilm. Tek. Ind.*, 2019.
- [27] Nico Alvio Maiyendra, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROMOSI TOUR WISATA DAN PEMESANAN PAKET TOUR WISATA DAERAH KERINCI JAMBI PADA CV. RINAI BERBASIS OPEN SOURCE,” *J. Sist. Inf. dan Manaj.*, 2019.
- [28] I. S. Boham, S. Sentinuwo, and A. Sambul, “Rancang Bangun Aplikasi Game Pengenalan Sejarah Perang Tondano,” *J. Tek. Inform.*, 2017.
- [29] P. H. Renna Yanwastika Ariyana, Erma Susanti, “Rancangan Storyboard Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif,” *INSOLOGI (Jurnal Sains dan Teknol.)*, 2022.
- [30] E. M. P. Fauziah, “Rancang Bangun Game Getuk Shooter Menggunakan Algoritma Collision Detection Berbasis Android,” *JEJARING (Jurnal Teknol. dan Manaj. Inform.)*, 2021.
- [31] A. K. A. Fauziah, “Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Hewan Berbasis Android Menggunakan Unity 3D,” *JEJARING (Jurnal Teknol. dan Manaj. Inform.)*, 2022.
- [32] M. A. Rohman and D. Kasoni, “Prototype Game Pencegahan Demam Berdarah Dengue Menggunakan Unity 2D,” *J. Tek. Inform.*, 2020.
- [33] T. Hadi, N. Suarna, A. I. Purnamasari, O. Nurdiawan, and S. Anwar, “Game Edukasi Mengenal Mata Uang Indonesia ‘ Rupiah ’ Untuk Pengetahuan Dasar Anak-Anak Berbasis Android,” *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, 2021, doi: 10.30865/jurikom.v8i3.3609.
- [34] S. H. Darman Umagapi, “SISTEM INFORMASI PENGENDALIAN INTERNAL PROSEDUR PENCATATAN AKUNTANSI PENGGAJIAN PADA PT. HALMAHERA KARYA TIMUR PERSADA MENGGUNAKAN VISUAL STUDIO INFORMATION,” *Indones. J. Inf. Syst.*, 2020.
- [35] H. W. Dinda Devianty, Rohmat Nur Ibrahim, “Perancangan Sistem E-Arsip Menggunakan Subject Filing System Berbasis Framework Codeigniter (Studi Kasus Stmik Mardira Indonesia),” *J. Comput. Bisnis*, 2021.
- [36] S. Novi Ika Sari, Dedi Wirasasmita, “Perancangan Sistem Informasi Persediaan Bahan Baku Produksi,” *J. Sains Teknol.*, 2020.
- [37] R. Parlika, T. A. Nisaa’, S. M. Ningrum, and B. A. Haque, “Studi Literatur Kekurangan Dan Kelebihan Pengujian Black Box,” *Teknomatika*, 2020.

- [38] N. Made, D. Febriyanti, A. A. K. Oka, and I. N. Piarsa, "Implementasi Black Box Testing pada Sistem Informasi Manajemen Dosen," *JITTER- J. Ilm. Teknol. dan Komput.*, 2021.
- [39] H. Gusdevi, S. Kuswayati, M. Iqbal, M. F. Abu Bakar, N. Novianti, and R. Ramadan, "Pengujian White-Box Pada Aplikasi Debt Manager Berbasis Android," *J. Nas. Riset, Apl. dan Tek. Inform.*, 2022.
- [40] M. Amin, M. Maskur, and W. Suharso, "Rancang Bangun Sistem Informasi Rekam Medis Menggunakan Model Rapid Application Development (RAD)," *J. Repos.*, 2020.
- [41] Arisantoso and Z. Rosidin, "Prototype Aplikasi Berbasis Android untuk Menyampaikan Informasi di Ruang Lingkup Transjakarta (Report Button)," *J. Maklumatika*, 2019.
- [42] P. Marga, "Implementasi Chatbot Sebagai Virtual Assistant di Universitas Panca Marga Probolinggo menggunakan Metode TF-IDF," *JTIM J. Teknol. Inf. dan Multimed. Implementasi Chatbot Sebagai Virtual Assist. di Univ.*, 2022.
- [43] W. D. 1, D. A. S. 2, and Mochammad Firman Arif3, "Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game," *J. Inf. Technol.*, 2020.