

DAFTAR REFERENSI

- Afriani, A. (2018). Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) dan Pemahaman Konsep Siswa. *Al Muta'aliyah STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang*, *I(3)*, 80–88. <http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/mutaaliyah/article/view/3005/208>
- Bafadal, I. (2015). Penumbuhan Budi Pekerti Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Jurusan Administrasi Pendidikan Universitas Negeri Malang*, 150–159. <http://ap.fip.um.ac.id/wp-content/uploads/2017/03/13-Ibrahim-Bafadal.pdf>
- Farizah, Nur, R., & Kosidin. (2016). Pemodelan aplikasi mobile reminder berbasis android. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikas, 2016(Sentika)*, 18–19.
- Jayawardana, H. B. A. (2017). Paradigma Pembelajaran Biologi Di Era Digital. *Jurnal Bioedukatika*, *5(1)*, 12. <https://doi.org/10.26555/bioedukatika.v5i1.5628>
- Juansyah, A. (2015). Pembangunan Aplikasi Stok Tek Barang Gudang Berbasis Android Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA). *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, *1(1)*, 1–8.
- Kotila, S. (2018). GDLC [Game Development Life Cycle]. *Unity3Dtechguru.Com*, 3–5.
- Krisdiawan, R. A. (2018). Implementasi Model Pengembangan Sistem Gdlc Dan Algoritma Linear Congruential Generator Pada Game Puzzle. *Nuansa Informatika*, *12(2)*, 1–9. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom/article/view/1634/1211>
- Moch. Kholil, Rafika Akhsani, & Kristinanti Charisma. (2020). Pengembangan Game Edukasi Pilah Sampah berbasis Android 2 Dimensi. *JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia*, *1(1)*, 13–24. <https://doi.org/10.46510/jami.v1i1.9>
- Puspita, D., & Anggita, M. (2020). Penerapan Unified Modeling Language (Uml) Dalam Membangun Sistem Pengenalan Usaha Kecil Menengah (Ukm) Kota Pagaralam.

- JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas)*, 5(02), 103–110.
<https://doi.org/10.32767/jusim.v5i02.805>
- Sanusi, S. (2019). Hubungan pendidikan karakter dengan budi pekerti siswa di SMP Negeri 2 Galesong Kabupaten Takalar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 123. <https://ojs.unm.ac.id/index.php/PSN-HSIS/article/viewFile/2737/1477>
- Siregar, M. R., & Nelmiawati, N. (2020). Game 3D “Lawan Narkoba” Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC). *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 4(1), 24–31. <https://doi.org/10.30871/jamn.v4i1.1634>
- Suprpta, K. (2013). Analisis kepuasan mahasiswa terhadap sistem pemilihan konsentrasi dengan menggunakan metode EUCS. *Jurnal Sistem Dan Informatika*, 13(1), 6–11. <https://jsi.stikom-bali.ac.id/index.php/jsi/article/view/186>
- Supriyadi. (2016). Adobe Flash Untuk Mendukung Pembelajaran. *Stmik Nusa Mandiri Jakarta*, VII(September), 38–42. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jkom/article/view/1490>
- Tommy, L., Isnanto, B., & Rian, R. (2015). Prototipe Game Cerita Si Budi Untuk Pembelajaran Budi Pekerti. *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer*, 2(1), 1–11.
- Wahidin, U. (2018). Implementasi Literasi Media Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. *Edukasi Islami : Jurnal Pendidikan Islam*, 7(02), 229. <https://doi.org/10.30868/ei.v7i2.284>