

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Muhyidin, M., Sulhan, M. A., & Seviana, A. (2020). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. *Jurnal Ilmiah Digital Of Information Technology*, 10(2), 208–219. <https://my.cic.ac.id/>.
- Agustini, & Joni Kurniawan, W. (2019). Sistem E-Learning Do'a dan Iqro' dalam Peningkatan Proses Pembelajaran pada TK Amal Ikhlas. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 1, 154–159. <https://www.ejournal.pelitaindonesia.ac.id/JMApTeKsi/index.php/JOM/article/view/526>
- Ayuningrum, D., & Afif, N. (2021). APLIKASI BERBASIS ANDROID DALAM MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI. *Jurnal ALIM*, 3(2), 2021. <https://www.neliti.com/publications/363289/aplikasi-berbasis-android-dalam-meningkatkan-kognitif-anak-usia-dini>
- Butsianto, S. (2017). APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID. *Jurnal Teknologi Pelita Bangsa*, 8(2), 107–116. <https://jurnal.pelitabangsa.ac.id/index.php/sigma/article/view/116>
- Effendi. (2021, January 1). *Apa itu Bahasa Pemrograman C#? Mengenal Bahasa Pemrograman C#*. <https://www.nesabamedia.com/apa-itu-bahasa-pemrograman-c/>
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). ANALISA DAN PERANCANGAN GAME EDUKASI SEBAGAI MOTIVASI BELAJAR UNTUK ANAK USIA DINI. *Jurnal SIMETRIS*, 8, 225–230. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/simet/article/view/959>
- Harlanto, R. A. (2020, July 16). *Berkenalan dengan Fitur-Fitur Unity 3D*. <https://www.gamelab.id/news/211-berkenalan-dengan-fitur-fitur-unity-3d>
- Hidayati, N. (2019). Penggunaan Metode Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan. *Generation Journal*, 3(1), 2580–4952. <https://doi.org/10.29407/gj.v3i1.12642>
- Indriani, R., Sugiarto, B., & Purwanto, A. (2016). PEMBUATAN AUGMENTED REALITY TENTANG PENGENALAN HEWAN UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE IMAGE TRACKING VUFORIA. *SEMNAS TEKNOLOGI ONLINE*, 73–78.
- Irsyadunas, Dwi Suryani, I., & Mary, T. (2021). Perancangan Game Edukasi Pengetahuan Dasar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android di PAUD Tunas Bahari Padang. *E-Tech*, 9, 1–8. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>

- Kusniyati, H., Saputra, N., & Sitanggang, P. (2016). APLIKASI EDUKASI BUDAYA TOBA SAMOSIR BERBASIS ANDROID. *Jurnal Teknik Informatika*, 9, 9–18. <https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/ti/article/view/5573>
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 4, 54–65. <https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>
- Maria, S., & Efendi, J. (2021). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN DI KANTOR DESA RANAH BARU BERBASIS WEB. *Jurnal Intra-Tech*, 5, 80–90. <https://www.journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/view/99>
- Maryatun, I. B. (2016). PERAN PENDIDIK PAUD DALAM MEMBANGUN KARAKTER ANAK. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/12370>
- Mumpuni, I. D., & Dewa, W. A. (2017). ANALISIS DAN PENGEMBANGAN SISTEM SELF SERVICES TERMINAL (SST) DENGAN PENDEKATAN PIECES PADA STMIK PRADNYA PARAMITA MALANG. *MATICS*, 9, 12–17. <https://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/saintek/article/view/4127>
- Nilawati, Riswan, Yewiwati, D., & Rafiando. (2022). GAME EDUKASI PENGENALAN HURUF DAN ANGKA USIA DINI. *Jurnal Unh*, 95–100. <https://repository.unh.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/112/16.%20Nilawati.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Novianto, A., & Siahaan, M. (2021). APLIKASI PENGENALAN HURUF, ANGKA, WARNA DAN GAMBAR MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2 UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID. *Jurnal Ilmiah PUSDANSI*, 1, 1–12. <http://pusdansi.org/index.php/pusdansi/article/view/2>
- Nurhayati, S., & Zarkasih Putro, K. (2021). BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI. *GENERASI EMAS: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4, 52–64. <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/6985>
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1, 46–58. <http://ejournal.unmerpas.ac.id/index.php/informatika/article/view/7>
- Rahmawati, A., & Kusuma Hakim, D. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Mengenal Huruf dan Angka Berbasis Android Untuk Siswa Taman Kanak-Kanak (Studi Kasus: Tk Aisyiyah

- Somagede). *Jurnal Media Pratama*, 16, 57–82.  
<https://jurnal.inf.co.id/index.php/jurnalmediapratama/article/view/240>
- Rohmawati, I., & Menarianti, I. (2019). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI TENTANG BUDAYA NUSANTARA “TANARA” MENGGUNAKAN UNITY 3D BERBASIS ANDROID. *Jurnal Sitech*, 2, 174–184. <http://www.jurnal.umk.ac.id/sitech>
- Santoso, S., Ilamsyah, & Firmansyah, A. (2019). APLIKASI MONITORING RUMAH KOS BERBASIS ANDROID DI KOTA TANGERANG. *Jurnal Maklumatika*, 5. <https://maklumatika.i-tech.ac.id/index.php/maklumatika/article/download/68/72>
- Suyono, & Wati, R. (2021). APLIKASI PENGENALAN HURUF, GAMBAR DAN WARNA PADA PAUD MUTIARA SARI PODOREJO KECAMATAN PRINGSEWU BERBASIS ANDROID. *Technologia*, 12, 20–24. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/JIT/article/view/4177>
- Urva, G., & Fauzi Siregar, H. (2015). Pemodelan UML E-Marketing Minyak Goreng. *OAJIS*, 2, 92–101. <https://si.its.ac.id/pubs/oajis/index.php/home/detail/1464/Pemodelan-UML-E-Marketing-Minyak-Goreng>
- Zulfikar, Z. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android dalam.* 13(2), 209–220. <https://doi.org/10.47766/itqan.v12i2.764>