

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Nur Fitria (2021) Pengembangan Game Edukasi "Math Adventure" Berbasis Android, <https://lppm.unud.ac.id/>
- Aqli, Ahsan, (2021), Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Showroom Nazwan Aulia, Tugas Akhir, Program Studi Sistem informasi, STMIK, Palangkaraya
- Bintara, W. S, (2023), Pengertian Android – Definisi, Fungsi, Sejarah, kelebihan, Dianisa.com, <https://dianisa.com/pengertian-android/>
- Budiarta, I gusti made, Sila, I nyoman (2022), Pemanfaatan Aplikasi CorelDRAW sebagai Media Pembelajaran pada Kuliah Desain Komunikasi Visual Prodi Pendidikan Seni Rupa UNDIKSHA, Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha, Vol.12.2613-9596
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/article/view/49230/22273>
- Faulina, S.T, Lestari, N, Anggraini, (2021), “Penerapan Metode Waterfall pada Aplikasi Pemesanan Soundsystem dan Organ Tunggal Jefri” Jurnal Informatika dan Komputer (JIK) Vo. 12. No. 2, ISSN 2089-4384
- Habdi, Supardi, R, (2021), “Pembuatan Game Balap kelinci dengan Unity Berbasis Android”, Jurnal Ilmiah Rekayasa manajemen Sitem Informasi, Vol. 7, No. 1, e-ISSN 2502-8995, <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/RMSI/article/view/10531/6135>
- Iqbal, M. M., Isnanto, R. R., Kridalukmana, R, (2015), Perancangan Aplikasi Mobile Location Based Service (LBS) untuk Lokasi Penyewaan Rumah Kos di Kota Semarang berbasis Android” Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer, Vo. 3, No. 2, 2338-0403,
<https://media.neliti.com/media/publications/141954-ID-perancangan-aplikasi-mobile-location-bas.pdf>
- Istanto, Andika Rifqi (2023) *Sistem Perhitungan Omset Dan Penggajian Pada Cantik Salon Kotagede Menggunakan Laravel*. Skripsi thesis, Universitas Teknologi Digital Indonesia, <https://docplayer.info/91893586-Skripsi-oleh-yandaka-ganesha-putra.html>
- Khaerudina, M , Srisulistiowatib, D. B., Wartac, J., (2021), *Game Edukasi Dengan Menggunakan Unity 3d Untuk Menunjang Proses Pembelajaran*, Jurnal Sistem Informasi, Universitas Suryadarma Vo., 8, No. 2
- Lopez, Andreas, (2014), “*Flappy Bird*”, <https://flappy-bird.id.uptodown.com/android>, di akses 03 januari 2024

- Lpkpalbarcollege.com, (2020), Modul CorelDRAW, Lembaga Pendidikan, Konsultasi Belajar dan Pelatihan, <https://lpkpalbarcollege.com/wp-content/uploads/2020/06/Modul-Corel-LPKP-Albar-College.pdf>
- Modul Pelatihan Desain Grafis CorelDRAW, Universitas Negeri Yogyakarta, https://staffnew.uny.ac.id/upload/132310817/pengabdian/MODUL_CORE_LDRAW.pdf
- Muachela, Abdurrahman, Rizki, Khairur, Wahyudin, Y. A, (2020), “*Analisis Perkembangan Industri Game di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai nilai Global (Global Value Chain)*”, IJGD: Indonesian Journal of Global Discourse, Vol. 2 Ed. 2 page 32 – 51
- Munawar, (2018), Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML (Unified Modeling language), Bandung: Alfabeta.
- Nistanto, Reska K, (2014), “*Game "Flappy Bird" Kok Bikin Ketagihan?*”, Kompas.com, <https://money.kompas.com/read/2014/02/04/1717247/Game.Flappy.Bird.Kok.Bikin.Ketagihan>. Di akses 03 januari 2024
- Nugroho, A. S. (2017), Analisis dan Perancangan Sistem Informasi, Yogyakarta: Trans Tekno.
- Purnomo, K (2015), “Perancangan dan Pembuatan Permainan “*Jump*” All The Obstacles” Berbasis Android, ISB Atma Luhur, Pangkal Pinang, https://lppm.atmaluhur.ac.id/wp-content/uploads/2015/12/Jurnal_1111500032_Kurnia-Purnomo.pdf
- Putra, Yandaka Ganesha, (2017), “Pembuatan *Game* Balap Kucing dengan *Unity* berbasis Android”, Skripsi, Program Studi Sistem Informasi STMIK Gici, <https://docplayer.info/91893586-Skripsi-oleh-yandaka-ganesha-putra.html>
- Safitri, L, Basuki, S (2020), Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Text Chatting Berbasis Android Web View, Jurnal IPSIKOM, vol. 8, No.2, 2686-6382, https://ojs.ipem.ecampus.id/ojs_ipem/index.php/stmik-ipem/article/download/180/150
- Sri Tita Faulina, Novi Lestari, Anggi Anggraini (2021) ”Penerapan Metode. Waterfall Pada Aplikasi Pemesanan Soundsystem dan Organ Tunggal Jefri”
- Surbakti, Krista (2017), “Pengaruh game Online Terhadap Remaja”, Jurnal Curere, Vol. 1, No. 1, e-ISSN 2597-9515
- Yahya, Nur, A. M., (2018), Pengaruh Aplikasi C# dalam Proses Perhitungan Numerik terhadap Solusi Persamaan Non Linier, Infotek: Jurnal Informatika dan Teknologi, Vol. 1, No. 2, hal 79 – 87, 2614-8773, DOI : 10.29408/jit.v1i2.901