

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, A. N., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2021). Rancang Bangun Game 2D “Finding Tajwid” Dengan Metode Finite State Mechine Menggunakan Software Unity Hub. *Jurnal Teknologi Informasi*, 5(1), 88–93. <https://doi.org/10.36294/jurti.v5i1.1782>
- Asih, V., Saputra, A., Subagio, R. T., Catur, U., Cendekia, I., & Cirebon, K. (2020). Untuk Aplikasi Ujian Berbasis Android. *Jurnal Digit*, 10(1), 59–70.
- Daffa Aryaguna, R. C. N. S. (2022). *Game Edukasi Pengenalan Fungsi Organ Tubuh Manusia bagi Sekolah Dasar dengan Metode Scoring system*. 6(September), 829–837.
- Febriansyah, M. F., & Sumaryana, Y. (2021). Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *Informatics and Digital Expert ...*, 2, 61–68. <https://e-journal.unper.ac.id/index.php/informatics/article/view/838>
- Fernandes, H. P. (2014). *Game Edukasi Pengenalan Fungsi Organ Tubuh Manusia bagi Sekolah Dasar dengan Metode Scoring system*. 139.
- Harsadi, P., Saptomo, W. L. Y., & Wardhana, C. Y. (2022). Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Game Edukasi Aksara Jawa Menggunakan Godot Engine. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIKomSiN)*, 10(1). <https://doi.org/10.30646/tikomsin.v10i1.603>
- Irawan, Y. (2020). APLIKASI ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ORGAN TUBUH MANUSIA DENGAN MENERAPKAN AUGMENTED REALITY (Studi Kasus: SDN 005 Makmur Pangkalan Kerinci). *Jurnal Ilmu Komputer*, 9(2), 102–106. <https://doi.org/10.33060/jik/2020/vol9.iss2.173>

- Kurniasih, T. (2018). *Sistem Organ Manusia*. 133. https://www.google.co.id/books/edition/Sistem_Organ_Manusia/yNxiDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=sistem+organ+tubuh+manusia&printsec=frontcover
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Lubis, Z., Aryza, S., Imbran, & Annisa, S. (2019). Perancangan Terbaru Model Pembuatan Game Shopping Habit Society Sebagai Media Edukasi Melestarikan Pasar Tradisional Menggunakan Algoritma Shuffle Random. *Journal of Electrical Technology*, 4(2), 59–66.
- Porsche, D., Tulenan, V., & Sugiarto, B. A. (2019). *Aplikasi Pembelajaran Interaktif Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Kelas 5 Sekolah Dasar*. 14(2), 173–182.
- Rohmawati, I. (2019). Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara “Tanara” Menggunakan Unity 3D Berbasis Android. *Jurnal SITECH : Sistem Informasi dan Teknologi*, 2(2), 173–184. <https://doi.org/10.24176/sitech.v2i2.3907>
- Rosano, A. (2019). Pengujian Alpha dan Beta pada Pengembangan Sistem Internet Banking (Ibank) PT Bank Mega, Tbk. *REMIK (Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer)*, 3(2), 34. <https://doi.org/10.33395/remik.v3i2.10096>
- Suhazli, A., Atthariq, A., & Anwar, A. (2017). Game Puzzle “Numbers in English” Berbasis Android Dengan Metode Fisher Yates Shuffle Sebagai Pengacak Potongan Gambar. *Jurnal Infomedia*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.30811/.v2i1.476>
- Yusfrizal. (2020). Penerapan Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Game Mencocokkan Gambar Monumen Dunia. *Jurnal Teknik Informatika*

Kaputama (JTJK), 4(2), 162–170.