DAFTAR PUSTAKA

Amalia Sholehah, F., Safitri Windiarti, I., Haris Qamaruzzaman, M., Muhammadiyah Palangkaraya JlRta Milono Km, U., & Palangka Raya, K. (2023). *Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Menggunakan Cosntrcut 2 Design and Build an Educational Game for Recognizing Hijaiyah Letters Using Constrcut 2*.

Ananda, E. P. (2023). DAYA MINAT DALAM PENGGUNAAN BAHASA INGGRIS DAN PENGARUHNYA TERHADAP KOMUNIKASI MASYARAKAT INDONESIA. In *HYPOTHESIS : Multidisciplinary Journal of Social Sciences* (Vol. 01).

Della Enjelina, & Khusnul Khotimah. (2025). Sistem Informasi Absensi Kehadiran Kegiatan Magang Mahasiswa Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Komputer Teknologi Informasi Sistem Informasi (JUKTISI)*, *4*(3), 1650–1659. https://doi.org/10.62712/juktisi.v4i3.679

Dhia Awalia Putri. (2026). *ANALISIS KEBUTUHAN MULTIMEDIA INTERAKTIF GAME BERBASIS SOFTWARE CONSTRUCT 2 PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN*.

Dika Pratama, S., & Noviarsyah Dadaprawira, M. (2023). Pengujian Black Box Testing Pada Aplikasi Edu Digital Berbasis Website Menggunakan Metode Equivalence Dan Boundary Value. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer TGD*, *6*(2), 560–569. https://ojs.trigunadharma.ac.id/index.php/jsk/index

Estevania, & Henri Septanto. (2026). PENERAPAN METODE WATERFALL DALAM PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS: PT BUMI BIRU PRAKARSA). In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 10, Number 2).

Farhan Zaky, Ricky Zulfiandy, & Achmad Fikri Sallaby. (2026). Creating Educational Math Games Using Construct 2 Software. In *Jurnal Media Computer Science* (Vol. 5, Number 1).

Firliana, R. (2024). Media Pembelajaran Suara ke Gerakan untuk Siswa Tunarungu. In *Seminar Nasional Inovasi Teknologi)* (Vol. 8).

Firliana, R. (2025). Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi. *Jurnal Penelitian Nusantara*, *1*, 151–161. https://doi.org/10.59435/menulis.v1i8.567

Indah Nurmahanani, N. T. A. S. W. S. (2025). Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Game Edukasi Scratch dalam Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris. *As-Sabiqun*, *7*(4), 752–765. https://doi.org/10.36088/assabiqun.v7i4.5766

Indriati, R. (2025). *Analisis Usability Aplikasi E-Perpustakaan Website Sma Menggunakan Cognitive Walkthrough* (Vol. 9). Online.

Maulida Akbar, R., Binta Tumanggor, O., Chan, A. S., Fatmi, Y., Rekayasa, T., Grafis, M., & Medan, P. N. (2024). *RECORD : Journal of Loyality and Community Development Visualisasi Pengenalan 10 Pronouns Melalui Media Game Interaktif Kelas 5 di UPT SDN 12 Sumber Tani dengan HTML 5 Di Construct 2*.

https://ejournal.mediakunkun.com/index.php/record ▏127

Mehang, M. M., Rada, Y., & Sitaniapessy, D. A. (2023). *Perancangan Game Edukasi 2D Pengenalan Motif Kain Tenun Ikat Sumba Timur Menggunakan Construct 2 (Design Of 2D Educational Game Recognition Of East Sumba Woven Fabric Motif Recognition Using Construct 2)* (Vol. 2, Number 1).

Misveria Villa Waru, Buana, A. N. H., Dharma, M. I., & Ayu, S. (2025). *Perancangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sdn 41 Tonrong Pejja*. *4*(1).

Muhammad Ikmal. (2024). *Game Edukasi Menyusun Kata Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Dengan Menggunakan Metode MDLC* (Vol. 4). https://perpustakaan.kemendagri.go.id/?p=4661

Muhammad Najibulloh Muzaki. (2020). *6. Students' Epistemic Game according to SOLO Taxonomy in Completing Fluid Mechanics Problem*.

Nasikhatul Khusna, & Fahrur Rozy. (2026). *Jurnal Sains Ekonomi dan Edukasi Pengembangan Game Edukasi Construct 2 pada Pembelajaran Biologi Materi Hormon pada Reproduksi Manusia INFO ARTIKEL*. *3*(1), 113–124. https://doi.org/10.62335

Osbronson Palti Nababan, Kamal Prihandani, & Dadang Yusup. (2024). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android Untuk Pelajar SMK (Studi Kasus: Smk Pariwisata Citayam). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *2026*(3), 73–83.

Pangestu, S. D., & Astutik, I. R. I. (2024). RANCANGAN APLIKASI KASIR TOKO KELONTONG BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE WATERFALL. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, *9*(1), 125–135. https://doi.org/10.29100/jipi.v9i1.4311

Ramadyanta, A. N., Sanjaya, A., & Widodo, D. W. (2021). *Aplikasi Game Visual Novel Sebagai Alternatif Belajar Bahasa Inggris Menggunakan Media Aplikasi Ren'py*.

Rini Indriati. (2021). *Lampiran HKI Petanque Game Analyzer*.

Rini Indriati. (2023a). Aplikasi Web Untuk Pembayaran Biaya Administrasi Sekolah Dasar Putren 1. In *Agustus* (Vol. 7). Online.

Rini Indriati. (2023b). Sistem Informasi Perizinan Online Kompetisi Esport Indonesia. In *Agustus* (Vol. 7). Online.

Rini Indriati. (2024a). PENGEMBANGAN UI/UX WEBSITE STUDIO FOTOGRAFI. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Number 5).

Rini Indriati. (2024b). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PERSEDIAAN BARANG (STUDI KASUS : TOKO IKIMUKTI). In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Number 4).

Rini Indriati. (2024c). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN ALAT PESTA (STUDI KASUS : SUMASTA ALAT PESTA). In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Number 5).

Rini Indriati. (2025a). *JIP (Jurnal Informatika Polinema) DESAIN UI/UX RINGKES MOBILE: APLIKASI SKRINING KESEHATAN BERBASIS UCD*.

Rini Indriati. (2025b). Pengembangan Sistem Informasi Keuangan Guna Optimalisasi Pengendalian Arus Kas. *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi Komputer*, *3*(2), 139–153. https://doi.org/10.53624/jsitik.v3i2.780

Rini Indriati. (2025c). *Pengukuran Penerimaan Aplikasi E-Government Menggunakan Technology Acceptance Model*. https://ojs.trigunadharma.ac.id/index.php/jsi

Rini Indriati. (2026). Pelatihan Aplikasi Pengelolaan Aset Desa di Balai Desa Garu Nganjuk. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *6*(2), 443–451. https://doi.org/10.53624/kontribusi.v6i2.857

Ristyawan, A. (2024). Klasifikasi Penggunaan Video Game Dengan Menggunakan Metode Algoritma Naive Bayes. In *Agustus* (Vol. 8). Online.