

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I. B. Y., & Effendi, R. (2014). Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Persebaran Lokasi Obyek Pariwisata Berbasis Web dan Mobile Android (Studi Kasus Di Dinas Pariwisata Kabupaten Gianyar). *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 5(1), 9-16.
- Fridayanthie, e. W., & mahdiati, t. (2016). Rancang bangun sistem Informasi permintaan atk berbasis intranet (studi kasus: kejaksaan negeri rangkasbitung). *Jurnal khatulistiwa informatika*, 4(2).
- GHEA PUTRI FATMA, D. E. W. I. (2012). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash* (Doctoral dissertation, UNY).
- Partono Soenyoto. 2017. Animasi 2D, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Rifai, Wafda Adita. "Pengembangan Game Edukasi Lingkungan Berbasis Android." *Statew. Agric. L. Use Baseline* 1 (2015).
- Sari, L. K., & Sasongko, D. (2013, March). Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas II. In *Seruni-Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer* (Vol. 2, No. 1).