

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Gusti, A. Agung, dan D. Susanthi, “Kendala Dalam Belajar Bahasa Inggris dan Cara Mengatasinya,” *Linguistic Community Service Journal* |, vol. 1, no. 2, hlm. 2021, doi: 10.22225/licosjournal.v1i2.2658.
- [2] N. M. D. Sintadewi, N. P. J. Artini, dan I. Febryan, “Analysis of English Learning Difficulty of Students in Elementary School,” *International Journal of Elementary Education*, vol. 4, no. 3, hlm. 431–439, Agu 2020.
- [3] T. Rahayu dan R. N. Rosa, “Problems in Learning English Faced by Elementary School Students in Jambi City,” *International Conference on Language and Arts*, vol. 539, hlm. 262–266, 2020.
- [4] R. Amalia, “Kesulitan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Karya Ilmiah Mahasiswa Bertauhid Universitas Djuanda*, vol. 2, no. 1, hlm. 288–294, Feb 2023.
- [5] R. E. Randiani dan H. B. Dirgantara, “Pembangunan Gim Edukasi Peraturan Lalu Lintas Kawasan Ganjil Genap di Jakarta Berbasis Android,” *Jurnal Buana Informatika*, vol. 11, no. 1, hlm. 36, Mei 2020, doi: 10.24002/jbi.v11i1.2943.
- [6] A. S. Deniwinata, “Pengembangan Aplikasi Gim Edukasi Pengenalan Buah-buahan Berbasis Android,” *Jurnal Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis*, vol. 8, no. 2, hlm. 2201–2215, Mei 2022.
- [7] J. F. Lidwinanta dan H. B. Dirgantara, “Pengembangan Gim Edukasi Penggunaan Listrik Bijak Berbasis Android,” *Jurnal Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis*, vol. 8, no. 1, hlm. 1123–1134, Apr 2022.
- [8] N. Rokhman dan F. Ahmadi, “Pengembangan Game Edukasi si Gelis Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa,” *Edukasi*, vol. 14, no. 2, hlm. 166–175, Nov 2020, doi: 10.15294/edukasi.v14i2.27477.
- [9] N. Ibrahim, C. S. Chan, dan K. Y. Low, “The Potential of Digital Game-Based Learning for English Vocabulary Acquisition Among Malaysian Adolescents,” *Journal of Information System and Technology Management*, vol. 7, no. 29, hlm. 144–154, Des 2022, doi: 10.35631/JISTM.729013.
- [10] R. Ragam Santika, K. Ramadhan, M. Andri, A. Solehuddin, dan dan Safitri Juanita, “Implementasi Game Edukasi Belajar Bahasa Inggris dengan Metode Game Development Life Cycle dan Pendekatan Taksonomi Bloom,”

2019. Diakses: 28 Februari 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://jurnal.wicida.ac.id/index.php/sebatik/article/view/788>
- [11] T. Arisanti dan Zuhdi, “Pengembangan Media Game Edukasi Vocalish (Vocabulary of English) Berbasis Android untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa Kelas IV SDN Gedangan 2,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 9, no. 10, hlm. 3618–3629, Jan 2021.
- [12] H. B. Dirgantara dan H. Septanto, “A Prototype of Web-based Picture Cards Matching Video Game for Memory Improvement Training,” *IJNMT (International Journal of New Media Technology)*, vol. 8, no. 1, hlm. 1–9, Jun 2021, doi: 10.31937/ijnmt.v8i1.1730.
- [13] Z. F. Ardi dan H. B. Dirgantara, “Pengembangan Gim Kuis Pengenalan Sejarah Perang Dunia I Berbasis Desktop,” *Jurnal Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis*, vol. 8, no. 1, hlm. 295–307, Apr 2022.
- [14] F. Keguruan, I. Pendidikan, dan M. R. Fadhil, “Abdi Pandawa-Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Pengarahan Terhadap Mahasiswa Prodi Bahasa Inggris Mengenai Penting-nya Memahami dan Menguasai Bahasa Inggris,” vol. 2, no. 1, 2022.
- [15] U. Achlison, “Analisis Implementasi Pengukuran Suhu Tubuh Manusia dalam Pandemi Covid-19 di Indonesia,” *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, vol. 13, no. 02, hlm. 102–106, Des 2020.
- [16] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur’aini, dan M. H. Aufan, “Perancangan UI/UX Semarang Virtual Tourism dengan Figma,” *Walisongo Journal of Information Technology*, vol. 4, no. 1, hlm. 43–52, Agu 2022, doi: 10.21580/wjit.2022.4.1.12079.
- [17] O. Pahlevi, A. Mulyani, dan M. Khoir, “Sistem Informasi Inventori Barang Menggunakan Metode Object Oriented di PT. Livaza Teknologi Indonesia Jakarta,” *Jurnal PROSISKO*, vol. 5, no. 1, 2018, [Daring]. Tersedia pada: <https://livaza.com/>.
- [18] T. Suryana dan Koesheryatin, *Aplikasi Internet Menggunakan HTML, CSS, & JavaScript*, Indonesian Edition. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2014.
- [19] I. R. Dhaifullah, M. M. H. A. A. Salsabila, dan M. A. Yakin, “Survei Teknik Pengujian Software,” *Journal Automation Computer Information System*, vol. 2, no. 1, hlm. 31–38, Mei 2022.
- [20] F. K. Bhakti, I. Ahmad, dan Q. J. Adrian, “Perancangan User Experience Aplikasi Pesan Antar Dalam Kota Menggunakan Metode Design Thinking

- (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung),” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 3, no. 2, hlm. 45–54, Jun 2022.
- [21] D. K. Muslim, E. M. A. Jonemaro, dan T. Afirianto, “Evaluasi User Experience Pada Game Mobile Legend Menggunakan Cognitive Walkthrough,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 6, no. 6, hlm. 2567–2572, Jun 2022.
- [22] Moch. Kholil, Rafika Akhsani, dan Kristinanti Charisma, “Pengembangan Game Edukasi Pilah Sampah berbasis Android 2 Dimensi,” *JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia*, vol. 1, no. 1, hlm. 13–24, Mei 2020, doi: 10.46510/jami.v1i1.9.
- [23] R. A. Krisdiawan, M. F. Rohmana, dan A. Permana, “Pembuatan Game Runaway from Culik dengan Algoritma Fuzzy Mamdani,” *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, vol. 6, no. 1, hlm. 33–40, Apr 2020.
- [24] R. A. Krisdiawan, “Implementasi Model Pengembangan Sistem GDLC dan Algoritma Linerar Congruental Generator Pada Game Puzzle,” *Jurnal Nuansa Informatika*, vol. 12, no. 2, Jul 2018.



KALBIS

Transforming Hearts and Minds