

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an dan Terjemahannya (2019), Kementerian Agama Republik Indonesia, Jakarta.
- Arpan, M., & Sadikin, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Perangkat Keras Komputer. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 20(2), 43–50. <https://doi.org/10.24036/invotek.v20i2.741>
- Budianto, M. R. R., Kurnia, S. F., & Galih, T. R. S. W. (2021). Perspektif Islam Terhadap Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. *Islamika : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 21(01), 55–61. <https://doi.org/10.32939/islamika.v21i01.776>
- Chusyairi, A., Setia, J., Wibowo, L., & Winata, A. K. (2020). *Game Gandrung Strories Untuk Edukasi Kebudayaan Menggunakan Metode GDLC* (Vol. 1, Issue 1).
- Ciptahadi, G. O. (2020). ILUSTRASI 3D HARDWARE PADA KOMPUTER UNTUK MATAKULIAH PRAKTIKUM PENGANTAR TERKNOLOGI INFORMASI. *JURTEKSI (Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi)*, 7(1). <https://doi.org/10.33330/jurteksi.v7i1.804>
- Damayanti, L., Suana, W., Rahman Riyanda, A., Sumantri Brojonegoro No, J., & Meneng-Bandar Lampung, G. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Pengenalan Perangkat Keras Komputer*.
- Dinandra, F., & Vitriani. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pokok Bahasan Pengenalan Perangkat Keras Komputer (Hardware) Berbasis Revolusi Industri 4.0. *Eduteach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*.
- Ermawita, O. :, Zainy, A., Pendidikan, P., & Informatika, V. (2019). *DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN MATERI PERANGKAT KERAS KOMPUTER MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS5*.
- Fullertron, T. (2019). *Game Design Workshop A Playcentric Approach to Creating Innovative Games Fourth Edition*.
- Haryati, S., Heldalina, H., Pebriadi, M. S., & Sabella, B. (2020). Pelatihan Instalasi Windows dan Troubleshooting Komputer/Laptop pada Siswa SMA Negeri 2

- Banjarmasin. *ARSY: Jurnal Aplikasi Riset Kepada Masyarakat*, 1(2).
<https://doi.org/10.55583/arsy.v1i2.53>
- Kementerian Agama. (2020). Qur'an Kemenag. In *Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an*.
- Maulana, A., Rosalina, V., & Safaah, E. (2020). IMPLEMENTASI TEKNOLOGI VIRTUAL TOUR PERPUSTAKAAN MENGGUNAKAN METODE PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC). *JSiI (Jurnal Sistem Informasi)*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.30656/jsii.v7i1.1875>
- Membrian, P. E., & Putri, A. D. (2020). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PERAKITAN KOMPUTER UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA BERBASIS ANDROID. *Jurnal Comasie*, 3.
- Muttaqin, A. H. S. (2018). Game Online Indoplay Capsa Susun Menurut Hukum Islam. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Pito, A. H. (2018). Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 6(2).
<https://doi.org/10.36052/andragogi.v6i2.59>
- Purba, M. (2021). DESAIN MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGENALAN PERANGKAT KERAS PERSONAL KOMPUTER. *Jurnal Ilmiah NERO*, 6(1).
- Putri, N. E. (2017). APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK PEMBELAJARAN HARDWARE KOMPUTER. *Edik Informatika*, 1(2).
<https://doi.org/10.22202/ei.2015.v1i2.1427>
- Ramadan, R., & Widyani, Y. (2013). Game development life cycle guidelines. *2013 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICACISIS 2013*, 95–100. <https://doi.org/10.1109/ICACISIS.2013.6761558>
- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2021). APLIKASI PENGENALAN PERANGKAT KERAS KOMPUTER BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY (AR). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2, 24–31.

Setiawan, D., & Ari, F. R. R. (2021). Pemanfaatan Formal element dan Dramatic element pada Pembuatan Game mini Battle Royale “Genius Hero”. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 4(2), 79. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v4i2.6779>

Setiawan, R. (2021). *Flowchart Adalah: Fungsi, Jenis, Simbol, dan Contohnya*. Dicoding.

SURVEI PENGGUNAAN TEKNOLOGI, INFORMASI, DAN KOMUNIKASI (TIK) DI DKI JAKARTA 2019. (2019). Pusat Pelayanan Statistik Dinas Komunikasi, Informatika, dan Statistik Provinsi DKI Jakarta.

Thuan, H., Saurik, T., Yuniarno, M., Susiki, S. M., & Elektro, J. T. (2015). *KEPUASAN PEMAIN TERHADAP DESAIN RINTANGAN PADA SKENARIO GAME PETUALANG*.

Widiastuti, N. I., & Setiawan, I. (2012). *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA) 41 Volume. I Nomor. 2, Bulan Oktober*.

Wulandari, A. D. (2012). *GAME EDUKATIF SEJARAH KOMPUTER MENGGUNAKAN ROLE PLAYING GAME (RPG) MAKER XP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SMP NEGERI 2 KALIBAWANG*.