

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an dan Terjemahannya, Departemen Agama
- Aji Priyaungga, B. et al., 2020. Pengujian Black Box pada Aplikasi Perpustakaan Menggunakan Teknik Equivalence Partitions. *Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, Volume 3(3), pp. 150-157.
- Anggito, A. & Setiawan, S.pd, J., 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. s.l.:s.n.
- Ar Rosyid, H., Patmanthara, S. & Rahmadwito Cahyudi, I., 2021. In: *GAME DEVELOPMENT*. s.l.:s.n.
- Deandra Yohana, N. & Purnomo, D., 2017. APLIKASI KAMUS HEWAN DAN TUMBUHAN BERBASIS ANDROID. *Information Technology and Computer Science*, 1(2), pp. 1-4.
- Elihami & Saharudin, 2018. Peran Teknologi Pembelajaran Islam Dalam. 1(34), pp. 1-8.
- Fakhri Rahmat Muzakki, M., Saini, Y. & Arizal, H., 2020. PENERAPAN PIDANA TERHADAP PELAKU TINDAK PIDANA MEMPERNIAGAKAN KOMODO SEBAGAI HEWAN YANG DILINDUNGI.
- Firdaus, A., 2020. LORA DAN FAUNA DALAM PANDANGAN ISLAM. *Bahasa dan Sastra Arab UIN Syarif Hidayatullah*, pp. 1-9.
- Firmansyah, R., 2018. USABILITY TESTING DENGAN USE QUESTIONNAIRE PADA APLIKASI SIPOLIN PROVINSI JAWA BARAT. *SWABUMI*, Volume 6(1), pp. 1-7.
- Gunawan, F., 2015. Aplikasi Game Petualangan bagi Anak – Anak sebagai Media Pembelajaran Flora dan Fauna di Indonesia. *J-intech*, 3(1), p. 52.
- HERMAWAN, S. H., 2016. EFEKTIVITAS UNDANG-UNDANG NO. 5 TAHUN 1990 TENTANG KONSERVASI SUMBER DAYA ALAM HAYATI DAN EKOSISTEMNYA (PASAL 21) DALAM MENANGGULANGI JUAL BELI TANAMAN HIAS YANG TERMASUK DALAM KATEGORI TANAMAN LANGKA/ DILINDUNGI.
- H., Hakim, L. & Batoro, J., 2017. The Potential of Flora and Fauna as Tourist Attractions in Biodiversity Park of Pelawan Forest, Central Bangka. *Biology & Biology Education*, Volume 9(2), pp. 240-247.
- Hidayat, A. S., Saputro, M. I. & Sukendar, T., 2018. Perancangan Ensiklopedia Mobile Flora dan Fauna Indonesia berbasis android.
- Jusuf, H., 2016. Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *TICOM*, 5(1)(1-6).

- Kusmana, C. & Hikmat, A., 2015. KEANEKARAGAMAN HAYATI FLORA DI INDONESIA. *Pengelolaan Sumberdaya Alam dan Lingkungan*, 5(2), pp. 187-198.
- Marisa, F. et al., 2020. Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *Information Technology and Computer Science*, Volume 5(3), pp. 219-228.
- MARTHALI SIMAMORA, J., HIKMAT, A. & A. M. ZUHUD, E., 2017. PENGARUH FAKTOR BIOTIK DAN FISIK LINGKUNGAN TERHADAP JUMLAH INDIVIDU *Rafflesia meijerii* DI TAMAN NASIONAL BATANG GADIS. 22(1), pp. 35-41.
- M. K., 2010. In: *Mengenal Hewan dan Tumbuhan Asli Indonesia*. s.l.:s.n.
- R. Gliem, R. & A. Gliem, J., 2003. Calculating, Interpreting, and Reporting Cronbach's Alpha Reliability Coefficient for Likert-Type Scales. pp. 82-88.
- Rahman, E. S. & Vitalocca, D., 2018. ANALISIS USABILITAS MENGGUNAKAN USE QUESTIONNAIRE PADA SISTEM INFORMASI SMK NEGERI 3 MAKASSAR. *Mekom*, Volume 5(1), pp. 16-22.
- Rouf, A., 2012. PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK DENGAN MENGGUNAKAN METODE WHITE BOX DAN BLACK BOX.
- Rumiari Manik, E. & Limbong, T., 2019. Aplikasi Pembelajaran IPATentangFauna Model Game untuk Sekolah Dasar dengan Metode Computer Assisted Instruction (CAI). Volume 4 No.2, pp. 136-141.
- S. I., 2011. *Software engineering*. s.l.:Addison-wesley.
- Zainuri, A., 2018. Media Pembelajaran dalam Pandangan Islam. *Medina-Te*, 18(1), pp. 1-17.