

## DAFTAR PUSTAKA

- Sutopo, Ariesto Hadi. (2012). *Teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan* (Ed. I, Cet. I). Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Caesar, R. (2015). Kajian Pustaka Perkembangan Genre *Games* Dari Masa Ke Masa. *Journal of Animation and Games Studies*, 1(2), 113–134.
- Chairane, Adinda Puan, Rahmat Syahputra, Thia Thania Aldine, & Nurbaiti. (2023). Manfaat Penggunaan Database Dalam Peningkatan Layanan Perpustakaan Uin Sumatera Utara. *Jurnal Ilmiah Sains Teknologi Dan Informasi*, 1(3), 14–19.  
<https://jurnal.alimspublishing.co.id/index.php/JITI/article/view/264/231>
- Kristina Chodorow. 2013. MongoDB: The Definitive Guide. O'Reilly Media, Inc., Sebastopol, CA.
- Dapa, P. T. N., & Suwarsono, S. (2019). Etnomatematika Pada Rumah Adat Bajawa, Kabupaten Ngada, Propinsi Nusa Tenggara Timur. *Prosiding Sendika*, 5(1), 35.
- Goodchild, Michael. (2009). Geographic information systems and science: Today and tomorrow. *Procedia Earth and Planetary Science*. 1. 1037-1043.  
10.1016/j.proeps.2009.09.160.
- Kiswahni, A. (2022). Peran Masyarakat Majemuk dalam Melestarikan Keanekaragaman Budaya di Indonesia. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2(6), 235–243.  
<https://doi.org/10.56393/decive.v2i6.1670>
- Klippel, F. Keep Talking: Communicative Fluency Activities For Language Teaching. (Cambridge: Cambridge University Press).
- Prensky, Marc. 2012. "From digital natives to digital wisdom: hopeful essays for 21st century learning". India: Corwin Press.
- Novaliendry, D. 2013. Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*. Vol 6. No. 2:112-113

- A. Nugroho, R. Jumardi and N. F. Ramadhania, "Penerapan Metode Haversine Formula Untuk Penentuan Titik Kumpul pada Aplikasi Tanggap Bencana," *Metik Jurnal*, vol. IV, no. 2, pp. 69-75, 2020
- Salamah, Ummy Gusti. 2021. *Tutorial Visual Studio Code*. Bandung: Penetbit Media Sains Indonesia
- Saputra, Yudi & Hertati, Lesi & Puspitawati, Lilis & Gantino, Rilla & Ilyas, Meifida. (2021). Pengembangan Kuliner Kue Lumpang Khas Daerah Lahat Guna Melestarikan Kuliner Asli Daerah. *ABDIMASY: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*. 2. 46-52. 10.46963/ams.v2i1.335.
- Sagala, G., Mesran, M., Sutiksno, D. U., Yuhandri, & Suginam. (2017). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pakaian Adat Asli Indonesia Berbasis Multimedia Dan Web Menerapkan Metode Computer Assisted Instruction (CAI). *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 4(4), 12–15. <http://www.stmik-budidarma.ac.id/ejurnal/index.php/jurikom/article/view/711>
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Yang, Zhiyuan & Li, Jing & Hyypä, Juha & Gong, Jianhua & Liu, Jingbin & Yang, Banghui. (2023). A comprehensive and up-to-date web-based interactive 3D emergency response and visualization system using Cesium Digital Earth: taking landslide disaster as an example. *Big Earth Data*. 7. 1-23. 10.1080/20964471.2023.2172823.
- Zulkifli, A., & Rahmawati, I. (2020). Eksplorasi Rumah Adat Joglo Pada Materi Geometri di Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 08(3), 591–600