

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdan, S., Sucipto, A., & Agus Nurhuda, Y. (2019). Game untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk pada Anak (Multiple Intelligence) Berbasis Android Game to Stimulate Children's Multiple Intelligence Based on Android. *Seminar Nasional Teknik Elektro UIN Sunan Gunung Djati Bandung (SENTER 2019)*, 554–568.
- Akhrian Syahidi, A., Riyadi, A., Zakiah, S., & Astuti, M. (2021). PENGEMBANGAN GAME ACTION-ADVENTURE BERDASARKAN CERITA RAKYAT SULTAN SURIANSYAH BERMUATAN KEARIFAN LOKAL BANJARMASIN BERBASIS PERANGKAT BERGERAK. *Jurnal Borneo Informatika & Teknik Komputer (JBIT)*, 1(1), 25–37.
- Andriyat Krisdiawan, R. (2019). Penerapan Model Pengembangan Game GDLC (Game Development Life Cycle) Dalam Membangun Game Platform Berbasis Mobile. *Jurnal Teknologi Dan Rekayasa Sistem Komputer (TEKNOKOM)*, 2(1), 1–64. <https://doi.org/10.31943/teknokom.v2i1.33>
- Barros, B., Marisa, F., & Dharma Wijaya, I. (2018). PEMBUATAN GAME KUIS SIAPA PINTAR. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 3(1), 2503–1945.
- Diharjo, W., Ahkam Sani, D., Firman Arif, M., Studi Informatika, P., & Teknologi Informasi, F. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2), 23–35.
- Evan, S., Rahmansyah, A., Irfan, D., & Rahadianto, D. (2023). Perancangan Game Design Document Untuk Game “Garuda’s Disciple.” *E-Proceeding of Art & Design*, 10(2), 1959.
- Fahrezi, A., Salam, F. N., Ibrahim, G. M., Syaiful, R. R., & Saifudin, A. (2022). Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Inventori Barang Berbasis Web di PT. AINO Indonesia. *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 1(1), 1–5.
- Farhan, R. A., Rahmansyah, A., Sn, S., Ds, M., Rahadianto, I. D., & Ds, S. (2021). Perancangan Game Design Document Untuk Pengenalan Sejarah Senjata Tradisional Kerajaan Sumedang Larang. *E-Proceeding of Art & Design*, 8(2), 139.
- Fauzan, A., Josh, J., Irma Purnamasari, A., Ajiz, A., & Tohidi, E. (2022). Media Pembelajaran Berhitung Berbasis Game dengan Metode Addie Untuk Meningkatkan Prestasi. *Journal of Information System Research*, 3(4), 351–357. <https://doi.org/10.47065/josh.v3i4.1436>

- Febrian, V., Ramadhan, M. R., Faisal, M., & Saifudin, A. (2020). Pengujian pada Aplikasi Penggajian Pegawai dengan menggunakan Metode Blackbox. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(1), 61–66.
- Ferga Prasetyo, T., Bastian, A., & Sifana, T. (2020). Game Edukasi Pengenalan Gangguan Psikologis Remaja Menggunakan Metode DGBL-ID. *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi*, 3(2), 121–131.
- Hadi, T., Suarna, N., Purnamasari, A. I., Nurdiawan, O., & Anwar, S. (2021). Game Edukasi Mengenal Mata Uang Indonesia “Rupiah” Untuk Pengetahuan Dasar Anak-Anak Berbasis Android. *Jurnal Riset Komputer*, 8(3), 2407–389. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v8i3.3609>
- Jafar Adrian, Q. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak SD Kelas 1 dan 2 Berbasis Android. *Jurnal TEKNOINFO*, 13(1), 51–54.
- Khaerudin, M., Srisulistiowati, D. B., & Warta, J. (2021). GAME EDUKASI DENGAN MENGGUNAKAN UNITY 3D UNTUK MENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN. *JSI (Jurnal Sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, 8(2), 263–272. <https://doi.org/10.35968/jsi.v8i2.741>
- Khesya N. (2021). Mengenal Flowchart dan Pseudocode Dalam Algoritma dan Pemrograman. *OSF*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/dq45e>
- Nurdiana, N., Deviyanti, R., Nisa, K., & Shafwati, D. (2020). Pelatihan Bahasa Inggris Komunikatif Berbasis Game Anak-Anak di Panti Asuhan Al Falah Yasmuba. *Jurnal Sumbangsih*, 1(19), 131–134. <https://doi.org/10.23960/jsh.v1i1.20>
- Paruntu G, Kaunang S, & Tulenan V. (2020). Game Based Education : Shorinji Kempo. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(2), 127–136. <https://doi.org/10.35793/jti.15.2.2020.29612>
- Purliano, H. A. (2020). Game Motorik : Petualangan Si Entong, Mengenal Makanan Bergizi. *JUSTINDO (Jurnal Sistem & Teknologi Informasi Indonesia)*, 5(1), 20–25.
- Ragam Santika, R., Ramadhan, K., Andri, M., Solehuddin, A., & Juanita, S. (2019). Implementasi Game Edukasi Belajar Bahasa Inggris Dengan Metode Game Development Life Cycle dan Pendekatan Taksonomi Bloom. *SEBATIK*, 23(2), 392–402.
- Ramadhan H, S. S. (2019). Game Edukasi Pengenalan Budaya dan Wisata Kalimantan Barat Menggunakan Metode Finite State Machine Berbasis Android. *Coding : Jurnal Komputer Dan Aplikasi*, 07(1), 108–119. <https://doi.org/10.26418/coding.v7i01.32691>

- Rizki, S., Dan, A., & Rianto, E. (2018). Pengaruh Game Edukasi Berbasis CAI (Computer Assisted Instructional) Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 10(3), 1–14.
- Sanjaya, D., Abdurachman, H., Wicaksono, A. A., & Masya, F. (2021). Sistem Informasi Pengendalian Asset Kendaraan di Perusahaan Transportasi. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 6(1), 24–32. <https://doi.org/10.36341/rabit.v6i1.1544>
- Santoso P. (2020). Rancang Bangun Game First Person Shooter Berburu Monster di Tengah Hutan Dengan Unity 5.6.3. *Incomtech*, 9(2), 1–7.
- Sari, L. (2020). Perancangan Moton Graphic Bahaya Game Online Bagi Remaja Kota Padang. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 9(1). <https://doi.org/10.24036/dekave.v9i1.105778>
- Solehan R. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Gamefirst Person “Am I Detective” Berbasis Dekstop Menggunakan Unity3d. *Jurnal Manajemen Informatika*.
- Subandi, S. P., Iman, N., & Syam, A. R. (2022). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Pendidikan Anak. *Al Kamal*, 2(1), 243.
- Susanto, H. Y., Pragantha, J., & Haris, D. A. (2020). Pembuatan Game Action-Adventure 2.5d “Dysphoria: Delirious Realm” Dengan Unity. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi*, 8(1), 62–68.
- Syamsudin, A., Mufti, R., Habibi, M. I., Wijaya, I. K., & Sofiastuti, N. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Web Pada Materi Bangun Ruang Dengan Construct 2. *Focus ACTION Of Research Mathematic*, 4(1), 63–76. <https://doi.org/10.30762/factor-m.v4i1.3355>
- Triwahyuni, D., Ernawati, A., & Putri, M. D. (2019). Ruang Edukasi Budaya Pada Sanggar Kesenian Tradisional Betawi. *Prosiding SEMINAR NASIONAL “Komunitas Dan Kota Keberlanjutan”*.
- Ulfah, Y., Suryantoro, A., Purworejo, S., Penelitian Metalurgi -Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia, P., Perintis Rogowungu, J., Ratu, P., & Tengah, L. (2021). Evaluasi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19 terhadap Nilai Pretest dan Posttest IPA Kelas IX.A SMP Negeri Purworejo Lampung Tengah. *Journal of Biology Education Research*, 2(1), 28–35. <https://doi.org/10.32332/al-jahiz.v2i1.3387>
- Wahzudik, N. (2018). Kendala dan Rekomendasi Perbaikan Pengembangan Kurikulum di Sekolah Menengah Kejuruan. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 6(2), 87–97. <https://doi.org/10.15294/ijcets.v6i2.26712>

- Widyastuti, R., Izzah, A., & Kusuma, S. F. (2020). Pengembangan game “kangaroo jump” sebagai media pembelajaran kelipatan persekutuan terkecil untuk meningkatkan minat belajar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 162–176. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i2.34769>
- Yulianto, F., Utami, Y. T., & Ahmad, I. (2018). Game Edukasi Pengenalan Buah-Buahan Bervitamin C Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 7(3), 242.

