

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, M., & Anshori, I. F. (2023). Perancangan Game Puzzle Platformer Ploop Menggunakan Model Game Development Life Cycle. *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 6(1), 34–48. <https://doi.org/10.32672/jnkti.v6i1.5560>
- Alridhani, D. (2021). *Pengembangan Gim Edukasi Literasi Dengan Metode Game Development Life Cycle*. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/37918%0Ahttps://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/37918/16523062.pdf?sequence=1>
- Aula, S., Ahmadian, H., & Abdul Majid, B. (2020). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Student Adventure 2D Pada Smk Negeri 1 Al-Mubarkeya. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 21. <https://doi.org/10.22373/cj.v4i1.7132>
- Azis, N., Herwanto, H., & Ramadhani, F. (2021). Implementasi Speech Recognition Pada Aplikasi E-Prescribing Menggunakan Algoritme Convolutional Neural Network. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 5(2), 460. <https://doi.org/10.30865/mib.v5i2.2841>
- Darmawan, A., Muhammad, E., Jonemaro, A., & Afirianto, T. (2019). Penerapan Dynamic Audio Pada 2D Endless Runner Game Menggunakan Pure Data. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(5), 4142–4147.
- Fitriajie, A. S., Muhammad, E., Jonemaro, A., & Afirianto, T. (2019). *Penerapan Dynamic Lighting pada 2D Endless Runner Game menggunakan Visibility Polygon Computation*. 3(5), 4155–4163. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Iskandar, I. A. (2020). Pengenalan Ucapan Sebagai Pengontrol pada Permainan Kuis Edukasi. *IT-Edu: Jurnal Information and Computer Since*.
- Junaidi, J. (2024). *Aplikasi Game Maze Untuk Meningkatkan Semangat Anak Usia Dini Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC)*. 4(2).
- Mekel, W. J., Sompie, S. R. A., & Sugiarto, B. A. (2019). Rancang Bangun Game 3D Pertahanan Kerajaan Bowontehu. *Teknik Informatika*, 14(4), 455–464.

- Muliani, A. (2019). Penerapan Teknologi Speech Recognition (Voice to Sign) Untuk Membantu Komunikasi Dengan Penyandang Disabilitas Pendengaran. *Jurnal Teknovasi*, 06(03), 49–53.
- Muslim, M. A., Jonemaro, E. M. A., & Akbar, M. A. (2019). Penerapan Procedural Content Generation untuk Perancangan Level pada 2D Endless Runner Game menggunakan Genetic Algorithm. *Garuda - Garba Rujukan Digital*, 3(5), 4406–4414. <https://garuda.ristekbrin.go.id/documents/detail/992300>
- Rahadian, A. C., Setiawan, I., & Hartawan, G. P. (2022). Analisis Penerapan Metode Object Pooling Pada Game 2D Endless Runner. *Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 15(2), 254–266. <https://doi.org/10.51903/pixel.v15i2.770>
- Robianto, & Purwanto. (2022). Penerapan Algoritma Finite State Machine Pada Game Edukasi Mencocokkan Satwa Untuk Anak Usia Dini. *Seminar Nasional Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi (SENAFTI)*, 1(September), 600–606.
- Simanjuntak, M. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 2(2), 103–112. <https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.1729>
- Sutmo, F., Dewanto, B. A., Mulyadi Mucoffa, M. A., Kurniawan, Y. I., & Wijayanto, B. (2023). Math Runner: Game Edukasi Matematika Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 3(4), 165–173. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.286>
- Syahidi, A. 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 Dan Teknik Komputer*, 1(1), 25–37. <https://doi.org/10.35334/jbit.v1i1.2122>
- Tamba, M. R., & Panday, R. (2021). *Pengaruh Bermain Game Dan Game Mobile Legend Terhadap. January*.
- Welidinata, J., Kristina, & Gultom, M. (2022). Implementasi Speech Recognition Dalam Perancangan Aplikasi Game Edukasi Kuis Alkitab Untuk Anak

Sekolah Minggu. *Masitika*, 7, 1–11.

Wellson, M. G., & Atmojo, W. T. (2024). *Implementasi Metode Gdlc Pada Game Taxi Rush Menggunakan Unity Engine*. 18, 201–214.

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>

Yuliadi, Y., Zaen, M. T. A., Rusdan, R., Rodianto, R., & W, Y. (2021). Penerapan Speech Recognition Pada Aplikasi Mobile Kamus Bahasa Sasak. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 5(4), 1362. <https://doi.org/10.30865/mib.v5i4.3154>

