

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, M. T., Kurniastuti, I., Susanto, F. A., dan Yudianto, F. (2023). Implementasi Black Box Testing dan Usability Testing pada Website Sekolah MI Miftahul Ulum Warugunung Surabaya. *Journal of Computer Science and Visual Communication Design*, 8(1), 234–242. <https://doi.org/10.55732/jikdiskomvis.v8i1.897>
- Amar, Q. M., Muhammad, E., Jonemaro, A., dan Akbar, M. A. (2023). Pengembangan Role-Playing Game sebagai Media Latihan Keterampilan Tata Bahasa Inggris. 7(7), 3196–3205.
- Anggraena, Y., Ginanto, D., Felicia, N., Andiarti, A., Herutami, I., Alhapip, L., Iswoyo, S., Hartini, Y., dan Mahardika, R. (2017). Panduan Pembelajaran dan Asesmen. *Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia*, 123.
- Ariyana, R. Y., Susanti, E., Rizqy Ath-Thaariq, M., dan Apriadi, R. (2022). INSOLOGI: Jurnal Sains dan Teknologi Penerapan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) pada Pengembangan Game Motif Batik Khas Yogyakarta. *Media Cetak*, 1(6), 796–807. <https://doi.org/10.55123/insologi.v1i6.1129>
- Febriyanto, Y., Utami, L., Octarya, Z., Islam, U., Sultan, N., Kasim, S., dan Email, R. (2020). *Desain Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi*. 2(1).
- Fujiati, F., dan Rahayu, S. L. (2020). Implementasi Algoritma Fisher Yate Shuffle Pada Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran. *CogITO Smart Journal*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.31154/cogito.v6i1.174.1-11>
- Haryadi, H., dan Ferdiansyah, F. R. (2021). Pengembangan Penilaian Afektif Melalui Google Form Pada Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj) Selama Pandemi Covid19. *Jurnal Ekonomi, Bisnis, dan ...*, 23(3), 106–114. <http://jp.feb.unsoed.ac.id/index.php/jeba/article/view/2866%0Ahttp://jp.feb.unsoed.ac.id/index.php/jeba/article/viewFile/2866/1926>

- Hasrul, M. H., dan Zulfikar, F. (2023). *Implementasi Role Playing Game (Rpg) Sebagai Pengenalan Wisata Kabupaten Maros Berbasis Android*. 8(1), 152–161.
- Jiwo, R. B., dan Aini, A. F. (2023). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Game menggunakan RPG Maker MV. *Sains Data Jurnal Studi Matematika dan Teknologi*, 1(1), 45–50. <https://doi.org/10.52620/sainsdata.v1i1.8>
- Kaban, R., Syahputra, F., dan Fajrillah, F. (2021). Perancangan Game RPG (Role Playing Game) “Nusantara Darkness Rises.” *Journal of Information System Research (JOSH)*, 2(4), 235–246. <https://doi.org/10.47065/josh.v2i4.780>
- Kemdikbudristek. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Informatika Fase A-Fase F Untuk SD/MI/Program Paket A, SMP/MTs/Program Paket B, dan SMA/MA/SMK/MAK/Program Paket C*.
- Kemendikbudristek. (2022). Buku Saku: Tanya Jawab Kurikulum Merdeka. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi*, 9–46. <http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/25344>
- Khasanah, F. N., dan Murdowo, S. (2019). Pengujian Beta Pada Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Dasar Islam Melalui Kuesioner. *Infokam*, 15(2), 83–89. <https://amikjtc.com/jurnal/index.php/jurnal/article/view/174/151>
- Lestari, N. C., Hidayah, Y., dan Zannah, F. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar IPA di SDN 1 Sungai Miai 7 Banjarmasin. *Journal on Education*, 5(3), 7095–7103. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1497>
- Lubis, Z., Aryza, S., Imbran, dan Annisa, S. (2019). Perancangan Terbaru Model Pembuatan Game Shopping Habit Society Sebagai Media Edukasi Melestarikan Pasar Tradisional Menggunakan Algoritma Shuffle Random. *Journal of Electrical Technology*, 4(2), 59–66.
- Marzian, F., dan Qamal, M. (2017). Game Rpg “the Royal Sword” Berbasis

- Desktop Dengan Menggunakan Metode Finite State Machine (Fsm). *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 1(2), 61–96.
<https://doi.org/10.29103/sisfo.v1i2.244>
- Mathoba, A. (2023). *Kebutuhan Sistem Perangkat Lunak*. 1–6.
- Maulana, H. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Monitoring Marketing Penerimaan Mahasiswa Baru. *Jurnal Sistem Informasi Galuh*, 1(1), 21–31.
<https://doi.org/10.25157/jsig.v1i1.2919>
- Mewengkang, A., Palilingan, V. R., dan Tetiwar, G. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Rekayasa Teknologi Informasi (JURTI)*, 6(1), 46.
<https://doi.org/10.30872/jurti.v6i1.7789>
- Miswari, M. K., Amrullah, A., Hayati, L., dan Sarjana, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi pada Materi Segi Empat Kelas VII SMPN 1 Wanasaba. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(1), 105–116. <https://doi.org/10.29303/griya.v2i1.135>
- Pamungkas, B., Sidiq, M., dan Firdaus, E. A. (2023). Analisis Kebutuhan Gameplayer Kepada Game. *JURNAL NUANSA INFORMATIKA Volume 17 Nomor 1, Januari 2023*, 17(1).
<https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom/article/viewFile/7300/3476>
- Rahmat Gunawan, Arif Maulana Yusuf, dan Lysa Nopitasari. (2021). Rancang Bangun Sistem Presensi Mahasiswa Dengan Menggunakan Qr Code Berbasis Android. *Elkom: Jurnal Elektronika dan Komputer*, 14(1), 47–58.
<https://doi.org/10.51903/elkom.v14i1.369>
- Richard, Sokibi, P., dan Martha, D. (2018). Pembuatan Game RPG “The Adventure Of Sachi” Menggunakan Engine RPG Maker MV. *Digit*, 8(2), 185–196.
- Saputra, N. N., Yazidah, N. I., dan Baist, A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Role Play Game. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 130–135. <https://doi.org/10.30605/proximal.v6i1.2135>

- Susanto, E. B., Maulana, M. R., dan Binabar, S. W. (2020). Pengujian Beta Pada Aplikasi Virtual Tour Destinasi Wisata Di Kabupaten Batang (Study Kasus: Bandar Ecopark). *RISTEK : Jurnal Riset, Inovasi dan Teknologi Kabupaten Batang*, 5(1), 65–69.
- Wahyono, Mushtofa, Asfarian, A., Ramadhan, D. A., Putro, H. P., Wisnubhadra, I., Saputra, B., dan Pratiwi, H. (2021). *Buku Panduan Guru Informatika untuk SMA Kelas X*.
- Wahyu, S. (2022). Penerapan Metode Game Development Life Cycle Pada Pengembangan Aplikasi Game Pembelajaran Budi Pekerti. *Skanika*, 5(1), 82–91. <https://doi.org/10.36080/skanika.v5i1.2904>
- Wijanto, M. C., Wisnubhadra, I., Natali, V., Wahyono, Mulyati, S., Wardhani, A., Sutardi, Pratiwi, H., Saputra, B., Astiani, K., dan Sumiati. (2021). *Informatika untuk SMP Kelas VII*. http://118.98.166.64/bukuteks/assets/uploads/pdf/INFORMATIKA-BS-KLS_VII.pdf
- Wijaya, A. R., Kanedi, I., dan Zulfiandry, R. (2023). Pembuatan Game the Legend of Bengkulu Menggunakan Rpg Maker Vx Ace. *Jurnal Media Infotama*, 19(1), 69–78. <https://doi.org/10.37676/jmi.v19i1.3807>
- Yani, A. I. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Pelayanan Restoran Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Manajemen Informatika*, 9(5), 55.
- Yulianeu, A., dan Oktamala, R. (2022). Sistem Informasi Geografis Trayek Angkutan Umum Di Kota Tasikmalaya Berbasis Web. *JUTEKIN (Jurnal Teknik Informatika)*, 10(2). <https://doi.org/10.51530/jutekin.v10i2.669>
- Yulianti, A. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 5(1), 527–533. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>

Zulkarnain, dan Franky, V. (2023). *Penerimaan Prototipe Video Game 3D RPG Menggunakan Perangkat Lunak RPG Developer Bakin*. 03, 637–648.

