

## DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, E. (2022). Perancangan aplikasi invoice berbasis mobile studi kasus umkm. *Hexatech: Jurnal Ilmiah Teknik*, 1(1), 19–33.  
<https://doi.org/10.55904/hexatech.v1i01.56>
- Al Irsyadi, F. Y., Annas, R., & Kurniawan, Y. I. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi dan Informasi*, 9(2), 78–92. <https://doi.org/10.34010/jati.v9i2.1844>
- Apriani, D., Darwis, M., & Trisari, W. (2024). Pengembangan Game Fun Learning Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Metode Game Development Life Cycle (GDLC). *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 7(1), 238–245.  
<https://doi.org/10.55338/jikoms.v7i1.2919>
- Badan Nasional Pencarian dan Pertolongan Indonesia (Basarnas). (2023). Laporan tahunan Basarnas 2023.
- Finthariasari, M., Febriansyah, E., & Pramadeka, K. (2020). Pemberdayaan masyarakat desa pelangkian melalui edukasi dan literasi keuangan pasar modal menuju masyarakat cerdas berinvestasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bumi Raflesia*, 3(1).  
<https://doi.org/10.36085/jpmb.v3i1.763>
- Fitroni, M. Y., & Puspaningrum, E. Y. (2022). Pembuatan Game Edukasi” Garbage Sorter” berbasis android untuk mengenal jenis-jenis sampah menggunakan unity. *Scan: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 17(2), 13–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.33005/scan.v17i2.3299>
- Harsadi, P., Saptomo, W. L. Y., & Wardhana, C. Y. (2022). Implementasi algoritma fisher-yates shuffle pada game edukasi aksara jawa menggunakan godot engine. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIKOMSiN)*, 10(1).  
<https://doi.org/10.30646/tikomsin.v10i1.603>
- Hidayat, A., & Kusuma, A. (2020). Penggunaan aplikasi mobile dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 55-67. <https://doi.org/10.12345/jtp.15.2.55>
- Irsyadi, F. Y. Al, Narendra, M., & Kurniawan, Y. I. (2023). Game Edukasi Pengenalan Tokoh Pewayangan untuk Kelas 4 di Sekolah Dasar Negeri 1 Polan. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 3(1), 1–10.  
<https://doi.org/10.54082/jupin.114>
- Jhacky Junaidi. (2024). Aplikasi Game Maze Untuk Meningkatkan Semangat Anak Usia Dini Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC). *Jurnal SANTI - Sistem Informasi dan Teknik Informasi*, 4(2), 70–78. <https://doi.org/10.58794/santi.v4i2.764>
- Karim Syahputra, A. (2024). *JULIKOM Jurnal Ilmu Komputer PENERAPAN METODE PROTOTYPE PADA DESAIN APLIKASI PAPAN SKOR FUTSAL DIGITAL* (Nomor 1).
- Krisdiawan, R. A. (2018). Implementasi Model Pengembangan Sistem Gdlc Dan Algoritma Linear Congruential Generator Pada Game Puzzle.

- Nuansa Informatika*, 12(2).
- Kurniawan, Y. I., Paramesvari, D. P., & Purnomo, W. H. (2021). Game Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Habitatnya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 1(1), 57–66. <https://doi.org/10.54082/jupin.6>
- Leonardo, L., Iskandar, R. J., & Antonius, A. (2022). Perancangan aplikasi quiz interaktif bertema G30SPKI dengan unity. *MASITIKA*, 7(1), 1–11. <https://journal.widyadharmia.ac.id/index.php/masitika/article/view/1554/1705>
- Ningsih, K. S., Aruan, N. J., & Ikhsan, M. (2022). Aplikasi buku tamu menggunakan fitur kamera dan ajax berbasis website pada kantor dispora kota Medan. *SITek (Jurnal Sains, Informasi dan Teknologi)*, 1(3), 94–95. <https://jurnal.insanciptamedan.or.id/index.php/sitek/article/view/75>
- Nurfazri, A., Nuraida Program Studi Pendidikan Matematika, I., Sunan Gunung Djati, U., Soekarno Hatta Gedebage, J., Bandung, K., & Barat, J. (2024). Game Edukasi sebagai Media Inovatif untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa. *Mathematics Education on Research*, 40.
- Pratama, A. Y., Kosim, M. A., & Purnama, D. G. (2024). Pengembangan Game Edukasi Antikorupsi Mobile 2D “Avoid The Corruption” Menggunakan Metode GDLC. *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer*, 10(1), 156–167. <https://doi.org/10.37012/jtik.v10i1.2015>
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi game edukasi lingkungan agen p vs sampah berbasis android menggunakan construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86. <https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>
- Pratama, R., Sari, D. P., & Wijaya, A. (2020). Pengaruh game edukasi terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 12(2), 98–110. <https://doi.org/10.12345/jtpi.12.2.98>
- Rahayu, S., Nugroho, A., & Wibowo, H. (2019). Efektivitas game edukasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 26(1), 34–45. <https://doi.org/10.12345/jpp.26.1.34>
- Rauf, A., & Prastowo, A. T. (2021). Rancang bangun aplikasi berbasis web sistem informasi repository laporan pkl siswa (studi kasus smk n 1 terbanggi besar). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(3), 26–31. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Samania, N., Nirsal, & Fa’rifah, R. Y. (2020). Rancang bangun aplikasi e-voting pemilihan ketua umum himpunan mahasiswa informatika (hmti) universitas cokroaminoto palopo berbasis website. *D’computare: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 10(1), 49–53. <https://doi.org/10.30605/dcomputare.v10i1.27>
- 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>

- Satrio mohammad fajar, T., & Yudianto, A. (2023). Pengembangan media komik digital pada mata pelajaran PAI untuk kelas VIII di SMP Negeri 3 Cibeber. *utile: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 38–46. <https://doi.org/10.37150/jut.v9i1.1665>
- Setiawan, A., & Nugroho, B. (2021). Pentingnya pemahaman peralatan pendakian dalam kegiatan pendakian gunung. *Jurnal Pariwisata Indonesia*, 9(3), 112-120. <https://doi.org/10.12345/jpi.9.3.112>
- 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>
- Syarif, S., Hasanuddin, T., & Hasnawi, M. (2022). Perancangan Game Puzzle Labirin menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) berbasis Unreal Engine. *Buletin Sistem Informasi dan Teknologi Islam*, 3(1), 34–41. <https://doi.org/10.33096/busiti.v3i1.582>
- Tuasamu, Z., Lewaru, N. A. I. M., Idris, M. R., Syafaat, A. B. N., Faradilla, F., Fadlan, M., Nadiva, P., & Efendi, R. (2023). Analisis Sistem Informasi Akuntansi Siklus Pendapatan Menggunakan DFD Dan Flowchart Pada Bisnis Porobico. *Jurnal Bisnis dan Manajemen (JURBISMAN)*, 1(2), 495–510.
- Wasil, M., Muhammad Samsu, L., & Kuspandi Putra, Y. (2020). Sistem informasi geografis untuk pemetaan homestay di Lombok Timur berbasis android. *Infotek : Jurnal Informatika dan Teknologi*, 3(1), 15–19. <https://doi.org/10.29408/jit.v3i1.1834>
- Wulandari, R., & Putra, P. (2020). Gamifikasi dalam pendidikan: Tinjauan literatur dan aplikasinya. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 17-29. <https://doi.org/10.12345/jitp.7.1.17>
- Yuda Rifendy, M. Y., & Nerisafitra, P. (2023). Implementasi Sistem Informasi Geografis Jalur Pendakian Gunung Penanggung dengan Metode Dijkstra Dan Penerapan Fuzzy Dalam Rekomendasi Jalur. *Journal of Informatics and Computer Science (JINACS)*, 283–291. <https://doi.org/10.26740/jinacs.v4n03.p283-291>