

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. 2012. *Game Mechanics: Advanced Game Design*. Berkeley, CA: New Riders Games.
- Al-Qutaish, R.E. 2010. Quality Models in Software Engineering Literature: An Analytical and Comparative Study. *Journal of American Science*.
- Ancrenaz, M., Gumal, M., Marshall, A.J., Meijaard, E., Wich, S.A. & Husson, S. 2016. *Pongo pygmaeus (errata version published in 2018)*. *The IUCN Red List of Threatened Species* 2016: e.T17975A123809220. <http://dx.doi.org/10.2305/IUCN.UK.2016-1.RLTS.T17975A17966347.en>
- Andri Suryadi. 2017. Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Garut, Jurnal PETIK* Volume 3, Nomor 1.
- Anik, V. 2016. Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal INFORM Vol. 1, No. 1*, ISSN: 2502-3470.
- Bagus Fikri Ananda. 2019. Perancangan Game Virus Survivor Untuk Pendidikan Kesehatan Dengan Metode Game Development Life Cycle. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia Vol. 1, No. 2*, e-ISSN: 2684-9151.
- B. Fernando, Darius A. Haris, Viny Christianti. 2018. Pembuatan Game Puzzle Platformer “LEGATO LETS GO TO MUSIC” Pada Platform PC, *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara*.
- BirdLife International. 2016. *Macrocephalon maleo*. *The IUCN Red List of Threatened Species* 2016: e.T22678576A92779438. <http://dx.doi.org/10.2305/IUCN.UK.2016-3.RLTS.T22678576A92779438.en>
- BirdLife International. 2020. *Rhinoplax vigil*. *The IUCN Red List of Threatened Species* 2020: e.T22682464A184587039. <https://dx.doi.org/10.2305/IUCN.UK.20203.RLTS.T22682464A184587039.en>
- Burton, J., Wheeler, P. & Mustari, A. 2016. *Bubalus depressicornis*. *The IUCN Red List of Threatened Species* 2016: e.T3126A46364222. <http://dx.doi.org/10.2305/IUCN.UK.2016-2.RLTS.T3126A46364222.en>
- Christian O. Karundeng (2018). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Satwa Langka di Indonesia Menggunakan Augmented Reality. ISSN: *Jurnal Teknik Informatika Vol 14 No 1, 2018*, ISSN: 2301-8364.

- C. M. Kanode., H. M. Haddad. 2009. Software Engineering Challenges in Game Development. *Computer Science Department, Kennesaw State University, Kennesaw, GA, USA.*
- D. Fahrezi., F. N. Khasanah. 2019. Pengujian Black Box Dan Kuesioner Pada Game Feed The Animal. *JURNAL MAHASISWA BINA INSANI*, Vol.3, No.2, Februari 2019, 193 – 202 ISSN: 2528-6919 (Online).
- Dinasari, W., Budiman, A., & Megawaty, D. A. 2020. SISTEM INFORMASI MANAJEMEN ABSENSI GURU BERBASIS MOBILE (STUDI KASUS: SD NEGERI 3 TANGKIT SERDANG). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 50–57
- E. B. Cahyono., T. Firmansyah., H. Wibowo., 2018. Game Edukasi Roti Mocaf Berbasis Android. Malang: *SINTECH JOURNAL* Vol. 1 No 2.
- Ellis, S. & Talukdar, B. 2020. *Rhinoceros sondaicus*. *The IUCN Red List of Threatened Species 2020*: e.T19495A18493900. <https://dx.doi.org/10.2305/IUCN.UK.2020-2.RLTS.T19495A18493900.en>
- Fendik Gunawan., 2015. Aplikasi Game Petualangan bagi Anak – Anak sebagai Media Pembelajaran Flora dan Fauna di Indonesia. Malang: *J-INTECH Volume 03 Nomor 01*.
- Fransnesa., Wibisono S. W., Tri A. 2017. Pengembangan Permainan Berbasis Augmented Reality pada Perangkat Bergerak sebagai Media untuk Meningkatkan Kepedulian pada Hewan Langka. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer Vol. 1, No. 10*, Oktober 2017, hlm. 1089-1099, Universitas Brawijaya.
- Galang Amanda Dwi P., R. Firman Insan M., Siti R. 2014. Pengukuran Kualitas untuk Aplikasi Permainan pada Perangkat Bergerak berdasarkan ISO 9126. ISSN 2085-4579. *ULTIMA InfoSys*, Vol. V, No. 2, Desember 2014.
- Gardner, P., Hedges, S., Pudyatmoko, S., Gray, T.N.E. & Timmins, R.J. 2016. *Bos javanicus*. *The IUCN Red List of Threatened Species 2016*: e.T2888A46362970. <http://dx.doi.org/10.2305/IUCN.UK.2016-2.RLTS.T2888A46362970.en>
- G. Chandrarin., N. Indriantoro. 1997. Hubungan Antara Partisipasi dengan Kepuasan Pemakai Dalam Pengembangan Sistem Berbasis Komputer: Suatu Tinjauan Dua Faktor Kontijensi. ISSN: *Journal Of Indonesian Economy And Business*.
- George Kalmpourtzis., 2019. Educational Game Design Fundamentals. New York: Taylor & Francis Group.
- Gopala, A., Hadian, O., Sunarto, Sitompul, A., Williams, A., Leimgruber, P., Chambliss, S.E. & Gunaryadi, D. 2011. *Elephas maximus ssp. sumatranus*. *The IUCN Red List of Threatened Species 2011*: e.T199856A9129626. <http://dx.doi.org/10.2305/IUCN.UK.2011-2.RLTS.T199856A9129626.en>

- Hedges, S., Duckworth, J.W., Timmins, R., Semiadi, G. & Dryden, G. 2015. *Rusa timorensis*. *The IUCN Red List of Threatened Species 2015*: e.T41789A22156866.
<http://dx.doi.org/10.2305/IUCN.UK.2015-2.RLTS.T41789A22156866.en>
- Henry, Samuel. Cerdas Dengan Game, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2011, hal 9.
- I. Nyoman J., I Wayan A. P. Y., 2015. Perancangan Game Jalak Bali Berbasis Android. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI) Volume 4, Nomor 1*.
- Lee Stemkoski, E. L., 2017. *Game Development with Construct 2*. New York: apress.
- Leus, K., Macdonald, A., Burton, J. & Rejeki, I. 2016. *Babyrousa celebensis*. *The IUCN Red List of Threatened Species 2016*: e.T136446A44142964.
<http://dx.doi.org/10.2305/IUCN.UK.2016-1.RLTS.T136446A44142964.en>
- Linkie, M., Wibisono, H.T., Martyr, D.J. & Sunarto, S. 2008. *Panthera tigris ssp. sumatrae*. *The IUCN Red List of Threatened Species 2008*: e.T15966A5334836.
<http://dx.doi.org/10.2305/IUCN.UK.2008.RLTS.T15966A5334836.en>
- Mala Iklimah, Yudha Anggana Agung., 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Software Construct 2 Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di SMK Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Volume 07 Nomor 01 Tahun 2018, 57-63. Universitas Negeri Surabaya*.
- McCarthy, J., Holden, J., Martyr, D. & McCarthy, K. 2019. *Nesolagus netscheri*. *The IUCN Red List of Threatened Species 2019*: e.T14662A45178557.
<http://dx.doi.org/10.2305/IUCN.UK.2019-2.RLTS.T14662A45178557.en>
- Mei R. S., Nelmiawati., 2018. Game 3D “Lawan Narkoba” Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC). Batam: *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN) Vol.4, No.1, Juli 2020 e-ISSN: 2548-6853*.
- M, Fadil Akbar., Damayanti., Heni S., 2018. Pengembangan Game Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK), Vol. 7, No. 2. Universitas Teknokrat Indonesia*.
- M, Kholil., Rafika, A., Kristinanti, C., 2020. Pengembangan Game Edukasi Pilah Sampah Berbasis Android 2 Dimensi. Blitar: *JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia Vol. 1 No. 1*.
- Mustofa., 2019. Penerapan BYL’s Game Development Life Cycle Dalam Perancangan Video Game Oracle For Angel. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer Vol. 4. No. 2 Februari 2019 E-ISSN: 2527-4864, Universitas Bina Sarana Informatika*.

- Roger Caillois., 2019. *Man, Play And Games*. University Of Illinois Press.
- R. Ramadan., Y. Widyani., 2013. *Game Development Life Cycle Guidelines*, *Data and Software Engineering Research Group, School of Electrical Engineering and Informatics, Institut Teknologi Bandung*, ISBN: 978-979-1421-19-5.
- Rudika Zulkumardan., 2017. *Tindak Pidana Memporniagakan Satwa Yang Dilindungi Jenis Landak Dan Penegakan Hukumnya*. Vol. 2(2) Mei 2018, pp.420-429, *Fakultas Hukum Universitas Syiah Kuala* ISSN : 2597-6893.
- Rio Andriyat Krisdiawan., 2018. IMPLEMENTASI MODEL PENGEMBANGAN SISTEM GDLC DAN ALGORITMA LINEAR CONGRUENTIAL GENERATOR PADA GAME PUZZLE. *JURNAL NUANSA INFORMATIKA* Volume 12 Nomor 2, Juli 2018 p-ISSN : 1858-3911, e-ISSN : 2614-5405 <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom>.
- Sintaro, S., Ramdani, R. and Samsugi, S., 2020. Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah D Indonesia, *Jurnal Informatika dan Perangkat Lunak (JATIKA)*, Vol 1, No 1, pp. 51–57. *Universitas Teknokrat Indonesia*.
- Sunyoto, Danang. 2012. *Teori Kuesioner dan Analisis Data Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Gramedia.
- Suyadnya, I. M. A., 2015. Aplikasi Game Petualangan I Jamong Berbasis Android, *E-Journal SPEKTRUM Vol. 2, No. 2 Juni 2015, Universitas Udayana*.
- Timmins, R., Kawanishi, K., Gimán, B., Lynam, A., Chan, B., Steinmetz, R., Sagar Baral, H. & Samba Kumar, N. 2015. *Rusa unicolor*. *The IUCN Red List of Threatened Species 2015*: e.T41790A85628124. <http://dx.doi.org/10.2305/IUCN.UK.2015-2.RLTS.T41790A22156247.en>
- Traeholt, C., Novarino, W., bin Saaban, S., Shwe, N.M., Lynam, A., Zainuddin, Z., Simpson, B. & bin Mohd, S. 2016. *Tapirus indicus*. *The IUCN Red List of Threatened Species 2016*: e.T21472A45173636. <http://dx.doi.org/10.2305/IUCN.UK.2016-1.RLTS.T21472A45173636.en>
- Triyono, K., 2013, 'Keanekaragaman hayati dalam menunjang ketahanan pangan', *INNOFARM: Jurnal Inovasi Pertanian*, 11(1).
- Wahyu Pratama., 2014. *Game Adventure Misteri Kotak Pandora*. *Jurnal Telematika* Vol. 7 No.2 Agustus 2014, *Program Studi Teknik Informatika STMIK AMIKOM, Purwokerto*.