

## DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, Y., Winarno, E., Studi, P., Informatika, T., Informasi, F. T., & Stikubank, U. (2018). *Perancangan Game Edukasi Pengenalan Angka Dalam Bahasa Inggris*. 2012, 347–352.
- Alamsyah, F., Diwa, W., & Yunus, A. (2019). Implementasi Algoritma Collision Detection Dan Finite State Machine Untuk Karakter Musuh Pada Game Bertipe Metroidvania. *RAINSTEK : Jurnal Terapan Sains & Teknologi*, 1(2), 8–13. <https://doi.org/10.21067/jtst.v1i2.3062>
- Arif Nurdiyanto, E. W. (2018). *PENERAPAN METODE COLLISION DETECTION PADA GAME AKSARA JAWA*. 978–979.
- Ario Yustin, J., sujaini, H., & Azhar Irwansyah, M. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Construct 2. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 1(1), 422–426. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/view/16354>
- Asmiatun, S. (2016). Penerapan Algoritma Collision Detection Dan Bayesian Untuk Strategi Menyerang Jarak Dekat Pada Npc (Non Player Character) Menggunakan Unity 3D. *Jurnal Transformatika*, 14(1), 6. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v14i1.382>
- Bagus, A., & Firgia, L. (2019). Implementasi Algoritma Collision Detection Pada Perangkat Lunak Permainan Free Run. *Enter*, 234–244.
- Booch, G. (2018). Unified modeling language. *Performance Computing/Unix Review*, 14(13). <https://doi.org/10.4018/jdm.2001010103>
- Dwiyana Habsary, I. B. (2016). *MULI DALAM PERSPEKTIF POSTCOLONIAL FEMINISM.pdf*.
- Erri Wahyu Puspitarini, D. W. P. A. P. N. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46–58. <https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>
- Fahlevy, Z. F., & Informasi, F. T. (2017). *Implementasi Collision Detection Permainan Fly Bee Menggunakan Game Maker*.
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 225–230. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i1.959>
- Gigih Forda nama, F. A. (2016). *RANCANG BANGUN APLIKASI GAME EDUKASI PEMBELAJARAN AKSARA LAMPUNG “AJO DAN ATU - BELAJAR AKSARA LAMPUNG”, BERBASIS ANDROID DENGAN SISTEM MULTI-ENDING MENGGUNAKAN ENGINE REN’PY*. 3, 3–6.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan :*

*Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79.  
<https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>

- Handriyantini. (2009). *Permainan edukatif (educational games) berbasis komputer untuk siswa sekolah dasar*. Malang: Sekolah Tinggi Informasi & Komputer Indonesia. November.
- Jennings, C. P., Aldinger, S. G., Kangu, F. N., Jennings, C. P., Purba, J. M., & Alotaibi, M. N. (2015). *PEMBUATAN GAME EDUKASI “ MENGENAL HURUF ABJAD A-Z “*. 3(7), 59–78.
- Josi, A. (2017). Penerapan Metode Prototyping Dalam Membangun Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang). *Jti*, 9(1), 50–57.
- Kurniawan, A., Arifianto, D., & Muharom, L. A. (2020). Analisis Kualitas Sistem Informasi Akademik Mobile Menggunakan Iso 25010. *Universitas Muhammadiyah Jember, 25010*, 1–16.  
<http://repository.unmuhjember.ac.id/id/eprint/3870>
- Kusniyati, H. (2016). APLIKASI EDUKASI BUDAYA TOBA SAMOSIR BERBASIS ANDROID Harni. *APLIKASI EDUKASI BUDAYA TOBA SAMOSIR BERBASIS ANDROID Harni*, 9(1), 9–18.
- Kuswantoro, E. N. T., Rahman, T., & Munadzar, A. F. (2021). Game “Roro Jonggrang” Sebagai Media Belajar Untuk Mengenalkan Cerita Rakyat. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 5(1), 33–38.  
<https://doi.org/10.36040/jati.v5i1.3379>
- Mulyanto, A., Apriyadi, A., & Prasetyawan, P. (2018). Rancang Bangun Game Edukasi “Matching Aksara Lampung” Berbasis Smartphone Android. *Computer Engineering, Science and System Journal*, 3(1), 36.  
<https://doi.org/10.24114/cess.v3i1.8225>
- Nuqisari, R., & Sudarmilah, E. (2019). Pembuatan Game Edukasi Tata Surya Dengan Construct 2 Berbasis Android. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 19(2), 86–92. <https://doi.org/10.23917/emitor.v19i2.7987>
- Pane, B., Najoran, X., & Paturusi, S. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1).  
<https://doi.org/10.35793/jti.12.1.2017.17793>
- Purba, D. E. R. (2021). Perancangan Aplikasi Berbasis Android Game Edukasi Pengenalan Aksara Batak-Indonesia-Inggris. *Jurnal Dunia Ilmu*, 1(1), 1–10.  
<http://www.duniailmu.org/index.php/repo/article/view/16%0Ahttp://www.duniailmu.org/index.php/repo/article/download/16/13>
- Sang, A. B. G., Buana, P. W., & Purnawan, I. K. A. (2017). Permainan Edukasi Labirin Virtual Reality Dengan Metode Collision Detection Dan Stereoscopic. *Lontar Komputer : Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 8(2), 65. <https://doi.org/10.24843/lkjiti.2017.v08.i02.p01>
- Septian, A. N. (2021). *Implementasi Framework Flutter Untuk Pengaduan Implementation of the Flutter Framework for*. 9(3).

Setiadi, A., Informatika, D. T., Teknik, F., & Hasanuddin, U. (2021). *APLIKASI GAME ANDROID EDUKASI KEPAPHLAWANAN SULTAN*.

Setiyawan, D., & Winarno, E. (2018). Game Petualangan Si Toole Untuk Mempromosikan Wisata Kabupaten Grobogan Menggunakan Metode Collision Detection. *Prosiding SINTAK, 2012*, 318–324.

Sibarani, A. I. S. (2020). *Pengembangan Game education berbasis construct 2 pada materi sistem pernapasan pada manusia*. 2507(February), 1–9.

