

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, S. (2018) 'Rancang Bangun Aplikasi Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Pada SMP Negeri 8 Pagaram', *Jurnal Ilmiah Betrik*, 9(01), pp. 1–15. doi: 10.36050/betrik.v9i01.26.
- Andana, D., Jeanny, H. and Jason, P. (2021) 'INOVASI KONTROL MENGGUNAKAN SUARA PADA GAME PLATFORMER “ ENDLESS JETRIDE ”', *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem informatika*, 9(2), pp. 246–250.
- Andriyat Krisdiawan, R. and Darsanto (2019) 'Penerapan Model Pengembangan Gamegdlc (Game Development Life Cycle)Dalam Membangun Game Platform Berbasis Mobile', *Teknokom*, 2(1), pp. 31–40. doi: 10.31943/teknokom.v2i1.33.
- Bahrin, S., Alifah, S. and Mulyono, S. (2017) 'Rancang Bangun Sistem Informasi Survey Pemasaran dan Penjualan Berbasis Web', *Jurnal Transistor Elektro dan Informatika*, 2(2), pp. 81–88. Available at: <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/EI/article/view/3054>.
- Damayanti, D., Akbar, M. F. and Sulistiani, H. (2020) 'Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2', *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7(2), p. 275. doi: 10.25126/jtiik.2020721671.
- Galih Pradana, A. and Nita, S. (2019) 'Rancang Bangun Game Edukasi “ AMUDRA ” Alat Musik Daerah Berbasis Android Afista Galih Pradana Sekreningsih Nita', *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2(1), pp. 77–80.

- Gunawan, H. and Triantoro², A. (2017) ‘Sistem Informasi Pengolahan Rapor Kurikulum 2013 (Studi Kasus: Smkn 2 Purwokerto)’, *Jurnal Terapan Teknologi Informasi*, 1(1), pp. 51–60. doi: 10.21460/jutei.2017.11.6.
- Handayani, P. P., M, S. and Al Fatta, H. (2017) ‘Perancangan Game Design Document Serious Game Permainan Tradisional Angklek Sleman Yogyakarta’, *Seminar Nasional Informatika 2015*, 1(1), pp. 1–7. Available at: <http://e-journal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/SNIIf/article/view/232>.
- Harahap, A., Sucipto, A. and Jupriyadi, J. (2020) ‘Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android’, *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), pp. 20–25. doi: 10.33365/jiiti.v1i1.266.
- Hasanudin, M., Salim, T. and Robby, A. N. (2017) ‘Rancang Bangun Aplikasi Game Puzzle Berbasis Android Menggunakan Algoritma Decision Tree’, *Journal CERITA*, 3(2), pp. 171–180. doi: 10.33050/cerita.v3i2.654.
- ISO/IEC 25010 (2011) *ISO/IEC25010:2011*.
- Jamal, E. and Siahaan, M. (2021) ‘APLIKASI GAME PUZZEL MENGGUNAKAN METODE STEEPEST ASCENT HILL CLIMBING SEBAGAI MEDIA’, 1(1), pp. 1–11.
- Josi, A. (2017) ‘Penerapan Metode Prototyping Dalam Membangun Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang)’, *Jti*, 9(1), pp. 50–57.
- Khairani, N., Fadila, J. N. and Nugroho, F. (2021) ‘PERANCANGAN GAME 2 DIMENSI PETUALANGAN ANAK MENYELAMATKAN ORANGTUA SEBAGAI MEDIA EDUKATIF BAGI ANAK DENGAN METODE WATERFALL’, 5(1), pp. 19–23.

- Krisdiawan, R. A. (2018) 'Implementasi Model Pengembangan Sistem Gdlc Dan Algoritma Linear Congruential Generator Pada Game Puzzle', *Nuansa Informatika*, 12(2), pp. 1–9. Available at: <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom/article/view/1634/1211>.
- Kurniawan, A., Rachman, A. N. and Aldya, A. P. (2018) 'Rancang Bangun Game Interaktif Petualangan "Kloro" Berbasis Android', *Scientific Articles of Informatics Students*, 1(1), pp. 64–72.
- Modami, O. E. W., Sengkey, R. and Tulenan, V. (2017) 'Rancang Bangun Role-Playing Game Peristiwa Patriotik Merah Putih 14 Februari 1946 di Sulawesi Utara', *Jurnal Teknik Informatika*, 10(1). doi: 10.35793/jti.10.1.2017.15290.
- Nintendo (2020) *No Title*, <https://mario.nintendo.com/history/>. Available at: <https://mario.nintendo.com/> (Accessed: 1 June 2022).
- Nugroho, A. H. and Rohimi, T. (2020) 'Perancangan Aplikasi Sistem Pengolahan', *Jutis*, 8(1), pp. 17749231–5527063.
- Pranatawijaya, V. H. *et al.* (2019) 'Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online', *Jurnal Sains dan Informatika*, 5(2), pp. 128–137. doi: 10.34128/jsi.v5i2.185.
- Ratulangi, S. J., Saul, G. and Jacob, S. (2018) 'Game 2 Dimensi Tentang Sam Ratulangi Sebagai Pahlawan Nasional', 13(4), pp. 1–12.
- Rohmawati, I. (2019) 'Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara "Tanara" Menggunakan Unity 3D Berbasis Android', *Jurnal SITECH: Sistem Informasi dan Teknologi*, 2(2), pp. 173–184. doi: 10.24176/sitech.v2i2.3907.
- Rustandi, N., Pragantha, J. and Haris, D. A. (2019) 'Pembuatan Endless Running

- Game “ Run ’ N Escape ” Berbasis Android’, *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, 7(2), pp. 200–205.
- Setiadi, F. A. (2019) ‘Rancang Bangun Aplikasi Game “Petualangan Arjuna” Berbasis Android Dengan Pemodelan Luther’, *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK)*, 2(1), pp. 77–80.
- Simatupang, J. and Sianturi, S. (2019) ‘PERANCANGAN SISTEM INFORMASIPEMESANAN TIKET BUSPADA PO.HANDOYO BERBASIS ONLINE’, 3(2).
- Sintaro, S., Ramdani, R. and Samsugi, S. (2020) ‘Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah Di Indonesia’, *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), pp. 51–57. doi: 10.33365/jatika.v1i1.153.
- Subetha, Z., Pragantha, J. and Andana, D. (2021) ‘PEMBUATAN GAME PLATFORMER “ INTERVAL ” DENGAN FITUR AUTO JUMPING’, *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem informatika*, pp. 237–242.
- Sunarto, D. and Krisdiawan, R. A. (2017) ‘Rancang Bangun Game Kumbang Kum-Oid Berbasis Android Menggunakan Algoritma A* (A Star)’, *Nuansa Informatika*, 11(2), pp. 40–48. Available at: <https://jurnal.stmikasia.ac.id/index.php/jitika/article/view/124>.
- Widodo, W. and Ahmad, I. (2018) ‘Penerapan Algoritma A Star (A*) pada Game Petualangan Labirin Berbasis Android’, *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 3(2), p. 57. doi: 10.23917/khif.v3i2.5221.
- Yamani, A. Z., Adiwihardja, C. and Palasara, N. (2019) ‘SATIN – Sains dan Teknologi Informasi Game Edukasi Marbel Tajwid’, *SATIN – Sains dan Teknologi Informasi*, 5(2).

