

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, H. (2021, October 7). *Liputan6*. Retrieved from Liputan6.com: <https://hot.liputan6.com/read/4677784/geografis-adalah-letak-daerah-dilihat-dari-kenyataannya-di-bumi-berikut-penjelasan>
- Alamsyah, R., Sulastri, S., Krisrupianti, L., & Rialdy, A. A. (2018). Pengembangan Aplikasi Game Platform Happy Jump : World Adventure. *Accounting Information System*, 59-59.
- Andriyat, R. (2019). GDLC (Game Development Life Cycle). -, 3-3.
- Cahyono. (2018). Tahapan Tahapan Game Development Life Cycle. -, 5-5.
- Canial, M. M. (2019). Game FPS 3D Berbasis Android. -, 4-4.
- Dickson. (2022, March 11). *Ilmu Pengetahuan Umum*. Retrieved from ilmupengetahuanumum.com: <https://ilmupengetahuanumum.com/profil-negara-kamboja-cambodia/>
- Hamka, W. A., & Gani, A. (2016). Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web Dan Android Menggunakan Adobe Flash Cs5 Dan Action Script 3.0. *Ijis*, 82-82.
- Ibrahim, M. (2017). Persebaran Agama Di Filipina. -, 2-2.
- J.R, B. R. (2017). Pembelajaran Geografi di Sekolah Dasar ( SD ). 1-1.
- Kholil. (2020). Testing Alpha & Beta. -, 3-3.
- Lasabuda, R. (2019). Pembangunan Wilayah Pesisir Dan Lautan Dalam Perspektif Negara Kepulauan Republik Indonesia. -, 1-1.
- Nugraha, A. R., & Lestarian, D. (2019). Sistem Informasi Geografis Data Kependudukan Di Kelurahan Panglayungan Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya. *Jumantaka*, 82 - 82.
- Nurhabibie, F. Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Untuk Belajar Mandiri Pada Kompetensi Belajar Dan Komponen Hidrolik Siswa Smk Negeri 3 Wonosari. -, 3-3.
- Pradana, A. G. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi "AMUDRA" Alat Musik Daerah Berbasis Android. *e-ISSN: 2685-5615*, 50-50.

- Pujiyanti, J. D., Susilo, B., & Puspitaningrum, D. (2014). Sistem Informasi Geografis Untuk Analisis Persebaran Pelayanan Kesehatan Di Kota Bengkulu. *Jurnal Rekursif*, 101 - 101.
- Rahadi, M. R., Satoto, K. I., & Windasari, I. P. (2016). Perancangan game math adventure sebagai media pembelajaran matematika berbasis android. 45-45.
- Ramzi, I. (2018). Latar Belakang Laos Bergabung ASEAN. -, 1-1.
- Rio, A. (2019). Game Development Life Cycle. -, 1-1.
- Setiawan, R. (2021, November 17). *dicoding*. Retrieved from dicoding.com: <https://www.dicoding.com/blog/black-box-testing/>
- Suryadi, A. (2017). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. -, 8-8.
- Syamsiah. (2019). Perancangan flowchart dan pseudocode pembelajaran mengenal angka dengan animasi untuk anak paud rambutan. *STRING*, 87-88.
- Wairooy, I. K. (2020, June 30). *Binus University*. Retrieved from binus.ac.id: <https://socs.binus.ac.id/2020/06/30/alpha-dan-beta-testing/>
- Wibowo, K. M., Kanedi, I., & Jumadi, J. (2015). Sistem Informasi Geografis (Sig) Menentukan Lokasi Pertambangan Batu Bara Di Provinsi Bengkulu Berbasis Website. *Jurnal Media Infotama*, 52 - 52.
- Widiastuti, N. I., & Setiawan, I. (2012). Membangun Game Edukasi. *Komputa*, 42-42.
- Yulianti, A., & Ekohariadi. (2016). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. 528-528.
- Zulfikar, F. (2021, July 28). *detik.com*. Retrieved from detik.com: <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5660111/apa-yang-dimaksud-dengan-letak-geografis-ini-bedanya-dengan-letak-astronomis>