

## DAFTAR PUSTAKA

- Awaludin, M. (2015). Penerapan Metode Servqual Pada Skala Likert Untuk Mendapatkan Kualitas Pelayanan Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 10(1). <https://doi.org/10.35968/jsi.v10i1.990>
- Bintiningtiyas, N., Lutfi, A., Kimia, J., Matematika, F., Ilmu, D., & Alam, P. (2016). Pengembangan Permainan Varmintz Chemistry Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Periodik Unsur Development of Varmintz Chemistry As Learning Media on Periodic System of Element. *Unesa Journal of Chemical Education*, 5(2), 302–308.
- Borman, R. I., & Erma, I. (2018). Pengembangan Game Edukasi Untuk Anak Taman Kanak-Kanak (Tk) Dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualisation Auditory Kinestethic (Vak). *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 3(1), 8–16. <https://doi.org/10.29100/jupi.v3i1.586>
- Detter, J. (2022). *A bubble shooter as an exergame*.
- Fajar, D. M., Rohmatini, G. W., & Hasanah, R. (2022). Pengembangan Game Edukasi Aturan Tangan Kanan pada Materi Kemagnetan Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator untuk Siswa SMP/MTs. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 6(3), 568. <https://doi.org/10.20527/jipf.v6i3.6453>
- Fitria, L. (2016). Pembelajaran Sistem Periodik Unsur Kimia Berbasis Multimedia. *Jurnal Tika*, 0644, 129–135. <http://103.215.72.91/index.php/tika/article/view/264>
- International Organization for Standardization. (2015). Iso 25010. In *Iso25000.Com*. <https://iso25000.com/index.php/en/iso-25000-standards/iso-25010>
- Kurniawan, D., Pragantha, J., & Haris, D. A. (2020). Pembuatan Game 2D Multiplayer Shooting “Berzeker’S Trial” Pada Platform Pc. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi*, 8(1), 42. <https://doi.org/10.24912/jiksi.v8i1.11465>
- Martono, K. T. (2015). Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine

- Game Maker. *Jurnal Sistem Komputer*, 5(1), 23–30.
- Mastoah, I., MS, Z., & Sumantri, M. S. (2022). Meningkatkan Literasi Digital Menggunakan Media Game Edukasi Kreatif. *Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1), 69–80. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v9i1.6316>
- Mokoginta, H. S., Tulenan, V., Sugiarto, B. A., Elektro, T., Sam, U., Manado, R., & Manado, J. K. B. (2019). Aplikasi Game Edukasi 2D Pengenalan Bahasa Daerah Toraja Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(2), 235–242.
- Mongi, L. S., Lumenta, A. S. M., & Sambul, A. M. (2018). Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1). <https://doi.org/10.35793/jti.13.1.2018.20191>
- Nopriansyah, A., Kanedi, I., Dehasen Bengkulu Jl Meranti No, U., Lebar, S., Ratu Agung, K., & Bengkulu, K. (2022). Rancang Bangun Game 2D Shooter Menggunakan Metode Finite State Machine. *SITEKIN: Jurnal Sains, Teknologi Dan Industr*, 19(2), 171–177.
- Panjaitan, A. I. (2022). *Perancangan Aplikasi Memory Card Games Dengan Menerapkan Metode Multiplicative Random Number Generation*. 2(1), 24–30.
- Rahmany, A. N., Sujana, A. P., & Utoro, R. K. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi Game Puzzle Pada Pembelajaran Unsur Kimia Berbasis Android*. 2(5), 116–126.
- Setyaningsih, A. S. (2022). *Inovasi Guru Dalam Pembelajaran Abad 21 Berbasis Teknologi Informasi*. 1–7. <https://osf.io/preprints/zjxv3/%0Ahttps://osf.io/zjxv3/download>
- Udin, M. B. (2021). Buku Ajar Statistik Pendidikan. In *Forum Statistika dan Komputasi* (Vol. 8, Issue 1).
- Yusuf, R., & Ramadhani, P. (2018). Perancangan Aplikasi Game Bubble Shooter Dengan Menerapkan Kombinasi Algoritma Fisher Yates Shuffle Dan Linear Congruent Method. *Journal Global Tecnology Computer*, x(xx), 38–44.