

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianto, I. and Furqon, R. M. 2018. The Herbalist Game Edukasi Pengobatan Herbal Berbasis Android, *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*.
- Asmiatun, S. 2016. Penerapan Algoritma Collision Detection Dan Bayesian Untuk Strategi Menyerang Jarak Dekat Pada NPC (Non Player Character) Menggunakan Unity 3D, *Jurnal Transformatika*.
- Erri Wahyu Puspitarini, D. 2016. Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini, *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*.
- Fanani, M. I. 2018. Rancangan Bangun Game Edukasi Fisika Untuk Smp Berbasis Android Dengan Metode Linear Congruent Method (LCM).
- Meliani, G. R. and Suryadi, A. 2018. Game Artificial Intelegent: Ram City Tower Dengan Algoritma a*, *Jurnal Petik*, 3(2).
- Nendya, M. B., Gunanto, S. G. and Santosa, R. G. 2015. Pemetaan Perilaku Non-Playable Character Pada Permainan Berbasis Role Playing Game Menggunakan Metode Finite State Machine, *Journal of Animation and Games Studies*, Vol. 1.
- Novaliendry, D. 2013. Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 rao)', *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, Vol. 6.
- Purnomo, I. I. 2020. Technologia Vol 11, No. 2, April-Juni 2020 86 Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan.
- Rahadi, M. R., Iman Satoto, K. and Windasari, I. P. 2016. Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android, *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*.

- Riwinoto, Rizki, A. L. and Salidowati, R. 2016. Observasi Tingkat Stres dan Performansi Permainan Player Studi Kasus: Game Edukasi ChipMonk Season 1.
- Salman, A. G., Norman and Chandra, N. 2013. Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Berbasis Android.
- Setiawan, A., Kridalukmana, R. and Windasari, I. P. 2015. Pengembangan Permainan Edukatif Pahlawan Nasional Berbasis Android, *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, Vol.3,
- Supriyono, H. *et al.* 2014. Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Hadis Untuk Perangkat Mobile Berbasis Android, *Jurnal Informatika*, Vol. 8.
- Utomo, R. M. 2013. Turn-Based Strategy Game Menggunakan Algoritma Resource Assignment Pada Perangkat Mobile. Universitas Komputer Indonesia.
- Wardan, R. and Kurniadi, D. 2017. Aplikasi Multimedia Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Berbasis Android.
- Wattiheluw, F. H., Rochimah, S. and Fatichah, C. (2019) Klasifikasi Kualitas Perangkat Lunak Berdasarkan Iso/Iec 25010 Menggunakan Ahp Dan Fuzzy Mamdani Untuk Situs Web E-Commerce, *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*.
- Wijaya, E., Sari, Y. K. and Kartikadarma, E. (2012) 'Game Kebudayaan Sebagai Salah Satu Bentuk Pelestarian Kebudayaan Dan Media Pembelajaran', *Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Terapan 2012 (Semantik 2012)*.
- www.nielsen.com (2015) *Tops Of 2015: Digital*. [Diakses Juli 2020].
- Yunus, N. R. and Rezki, A. (2020) 'Kebijakan Pemberlakuan Lock Down Sebagai Antisipasi Penyebaran Corona Kebijakan Pemberlakuan Lockdown Sebagai Antisipasi Penyebaran Corona Virus Covid-19'.

