

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, S. A. (2022). Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android. *JACIS : Journal Automation Computer Information System*, 66-73.
- Ananda, B. F., & Chusyairi, A. (2019). Perancangan Game Virus Survivor Untuk Pendidikan Kesehatan Dengan Metode Game Development Life Cycle. *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 78-84.
- Andrian, D. (2021). PENERAPAN METODE WATERFALL DALAM PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGAWASAN PROYEK BERBASIS WEB. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 85-93.
- Asmara, W., Kurniawati, A., & Anggraini, D. (2022). Analisis Kualitas Sistem Informasi Kasir (Majoo) Menggunakan Metode ISO 25010:2011 Berdasarkan Karakteristik Usability. *Indonesia Journal on Computing*, 1-20.
- Bagiono, B. J., & Zabir, R. A. (2023). GAME SURVIVAL BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN KECERDASAN BUATAN DENGAN METODE WATERFALL. *Jurnal SIBERNETIKA*, 24-36.
- Fitriyanto, & Ramadhan, B. (2023, March 7). *Industri Game di Indonesia Masih Terus Bertumbuh*. Retrieved from REPUBLIKA: <https://tekno.republika.co.id/berita/rr5pue330/industri-game-di-indonesia-masih-terus-bertumbuh>
- Hermansyah, Wahyuni, S., & Akbar, A. (2022). Perancangan Sarana Media Informasi Berbasis Web Desa Klambir Lima Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Riset Komputer*, 515-521.
- Hilmawan, B. N., & Yuniati, T. (2024). Perancangan Game Role-Playing sebagai Sarana Edukasi Sejarah Menggunakan Metode Game Development Life Cycle. *Computer Science (CO-SCIENCE)*, 1-10.
- Khairani, N., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2021). PERANCANGAN GAME 2 DIMENSI PETUALANGAN ANAK MENYELAMATKAN ORANGTUA SEBAGAI MEDIA EDUKATIF BAGI ANAK DENGAN METODE WATERFALL. *Jurnal Teknologi Informasi*, 19-23.
- Laksmi, N. C., Filza, M. F., Setiaji, B., & Akbar. (2023). Game Bertema Cerita Rakyat “Si Kerudung Merah Dan Sang Serigala” dengan Metode Pengembangan Game Development Life Cycle. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 317-322.
- Lidwinanta, J. F., & Dirgantara, H. B. (2022). Pengembangan Gim Edukasi Penggunaan Listrik Bijak Berbasis Android. *KALBISIANA: Jurnal Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis*, 1123-1134.

- Listiyan, E., & Subhiyakto, E. R. (2021). Rancang Bangun Sistem Inventory Gudang Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus Di CV. Aqualux Duspha Abadi Kudus Jawa Tengah). *Journal Konstelasi*, 74-82.
- Mahendra, I. B. (2016). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) MENGGUNAKAN UNITY 3D DAN VUPORIA SDK. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Universitas Udayana*.
- Mailasari, M., & Sikumbang, E. D. (2019). Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Metode Waterfall . *Jurnal SISFOKOM*, 207-2014.
- Nari, N., Akmay, D. Y., & Sasmita, D. (2019). Penerapan permainan puzzle untuk meningkatkan kemampuan membilang . *Jurnal Pembangunan dan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 45-52.
- Pamengas, M. W., Afirianto, T., & Wardhono, W. S. (2020). Pengembangan Gim Edukasi Mengetik menggunakan Metode Touch-Typing untuk Meningkatkan Kecepatan Mengetik. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 340-347.
- Prasety, M. M., H. S., Cholil, W., & Sauda, S. (2021). Rancang Dan Bangun Game Edukasi Anak-Anak Berbasis Android Dengan Unity Menggunakan Metode Game Development Life Cycle. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 103-111.
- R. Gamma Ramadhan, A. S. (2023). Media Pembelajaran Aksara Jepang Berbasis Android untuk Siswa SMA Kelas X. *JURNAL INFORMATIKA DAN REKAYASA PERANGKAT LUNAK (JATIKA)*, 246-252.
- Saputra, A. A., Putra, F. N., & Yusron, R. (2022). Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android. *JACIS : Journal Automation Computer Information System*, 66-73.
- Sumartini, Harahap, K. S., & Sthevany. (2020). KAJIAN PENGENDALIAN MUTU PRODUK TUNA LOIN PRECOOKED FROZEN MENGGUNAKAN METODE SKALA LIKERT DI PERUSAHAAN PEMBEKUAN TUNA X. *AURELIA JOURNAL*, 29-38.
- Violadini, R., & Mustika, D. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Metode Inkuiri Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 1210-1222.