

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Cahyaningtyas and S. Iriyani, "Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Pada Smp Negeri 3 Tulakan, Kecamatan Tulakan Kabupatean Pacitan," *Indones. J. Netw. Secur.*, 2015.
- [2] H. H. Solihin, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU BERBASIS WEB (STUDI KASUS : SMP PLUS BABUSSALAM BANDUNG)," *Infotronik J. Teknol. Inf. dan Elektron.*, 2017, doi: 10.32897/infotronik.2016.1.1.9.
- [3] D. Suhendro, "Perancangan dan Implementasi Realisasi Anggaran Pendapatan (Studi Kasus : Pengadilan Negeri Klas IB Pematangsiantar)," *Semin. Nas. Teknol. Inform.*, 2017.
- [4] Dora et.al, "Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linear Congruent Method (Lcm) Berbasis Android," *J. Inform. Glob.*, 2015.
- [5] A. Suryadi, "PERANCANGAN APLIKASI GAME EDUKASI MENGGUNAKAN MODEL WATERFALL," *J. PETIK*, 2018, doi: 10.31980/jpetik.v3i1.352.
- [6] M. R. Rahadi, K. I. Satoto, and I. P. Windasari, "Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android," *J. Teknol. dan Sist. Komput.*, 2016, doi: 10.14710/jtsiskom.4.1.2016.44-49.
- [7] A. Atan, Z. Indra, and A. Febtriko, "Perancangan Game Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Adat Melayu Riau," *Rabit J. Teknol. dan Sist. Inf. Univrab*, 2020, doi: 10.36341/rabit.v5i1.963.
- [8] D. W. T. Putra and R. Andriani, "Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD," *J. TeknoIf*, 2019, doi: 10.21063/jtif.2019.v7.1.32-39.
- [9] P. L. Ekawati and A. Z. Falani, "Pemanfaatan Teknologi Game Untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android," *J. Link*, 2015.
- [10] R. Priyana and E. T. E. Handayani, "Perancangan Game 'Heroes Surabaya' Sebagai Edukasi Pengetahuan Sejarah Menggunakan Algoritma BFS Berbasis Android," *J I M P - J. Inform. Merdeka Pasuruan*, 2019, doi: 10.37438/jimp.v4i1.192.
- [11] R. Rickman, *UNITY TUTORIAL GAME ENGINE*. 2018.
- [12] S. Fanissa, M. A. Fauzi, and S. Adinugroho, "Analisis Sentimen Pariwisata di Kota Malang Menggunakan Metode Naive Bayes dan Seleksi Fitur Query Expansion Ranking | Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, 2018.
- [13] S. Priyanto, P. Pribadi, and A. Hamdi, "Game Edukasi 'Matching Three' Untuk Anak Usia Dini," *Game Edukasi "Matching Three" Untuk Anak Usia Dini*, 2014.
- [14] M. Tjahyadi, A. Sinsuw, V. Tulenan, and S. Sentinuwo, "Prototipe Game Musik Bambu Menggunakan Engine Unity 3D," *J. Tek. Inform.*, 2015, doi: 10.35793/jti.4.2.2014.6990.
- [15] D. L. Fithri and D. A. Setiawan, "ANALISA DAN PERANCANGAN

GAME EDUKASI SEBAGAI MOTIVASI BELAJAR UNTUK ANAK USIA DINI,” *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, 2017, doi: 10.24176/simet.v8i1.959.

- [16] D. D. S. Fatimah, D. Tresnawati, and C. S. Ma’rup, “Perancangan Game Puzzle Untuk Pembelajaran Menggunakan Metodologi Multimedia,” *J. Algoritma*, 2015, doi: 10.33364/algoritma/v.14-2.281.
- [17] M. rivai, I. sani wijaya, and M. Istoningtias, “PERANCANGAN APLIKASI GAME EDUKASI PENGENALAN BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID (Studi Kasus : Sekolah Dasar Islam Terpadu An-Nahl),” *J. Process. Vol 10 No 1 Process.*, 2017.
- [18] S. Hasan and D. Umagapi, “APLIKASI LAPORAN KEUANGAN (NERACA) MENGGUNAKAN VISUAL STUDIO PADA PT. JAMKRINDO CABANG TERNATE,” *IJIS - Indones. J. Inf. Syst.*, 2020, doi: 10.36549/ijis.v5i2.121.
- [19] S. Fuada, “Perancangan Game Petualangan Pramuka Berbasis Android,” *J. Penerapan Ilmu-ilmu Komput.*, 2015.
- [20] Y. Aprilianti, U. Lestari, and C. Iswahyudi, “Aplikasi Mobile Game Edukasi Matematika Berbasis Android,” *J. Scr.*, 2013.
- [21] Riyana, C. (N.D.) Media Pembelajaran. November 2020.
- [22] Indonesia, K. B, (N.D.). “Tingkat”, Retrieved November 2020.
- [23] T. S. Waruwu and S. Nasution, “Pengembangan Keamanan Web Login Portal Dosen Menggunakan Unified Modelling Language (UML),” *J. Mahajana Inf.*, 2018.
- [24] Rosa A.S., “Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek”, Bandung : April 2018.
- [25] Munawar, *Analisis Perancangan Sistem Berbasis Objek dengan UML*. 2018.
- [26] Fransiska Levina, “Perancangan Game Edukasi 2D RPG “Happy Amateur” Berbasis Android Dengan Menggunakan Algoritma A*”. Skripsi, Teknik Informatika Jambi, Sekolah Tinggi Ilmu Komputer, Jambi, 2018.
- [27] Herryanto. (N.D), “Perancangan Game Tower Defense The Royal Knight Berbasis Android Dengan Menggunakan Algoritma A*”. Skripsi, Teknik Informatika Jambi, Sekolah Tinggi Ilmu Komputer, Jambi, 2018.