

DAFTAR PUSTAKA

- [1] G. N. A. Krisnawan, "Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris untuk Anak Berbasis Android," *Konf. Nas.Sist. dan Inform.*, no.86, pp. 955-960, 2015.
- [2] I. R. Dewi and R. Malfiany, "Perancangan Sistem Informasi Administrasi Pembayaran Pada Sdit Lampu Iman Karawang Berbasis Visual Basic 6.0," *J. Interkom*, vol. 12, no. 2, pp. 4–12, 2017.
- [3] E. Maiyana, "Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa," *J. Sains dan Inform.*, vol. 4, no. 1, pp. 54–65, 2018, doi: 10.22216/jsi.v4i1.3409.
- [4] Z. Lubis, S. Aryza, and S. Annisa, "Perancangan Terbaru Model Pembuatan Game Shopping Habit Society Sebagai Media Edukasi Melestarikan Pasar Tradisional Menggunakan Algoritma Shuffle Random," *J. Electr. Technol.*, vol. 4, no. 2, pp. 59–66, 2019.
- [5] F. Levina, "Perancangan Game 2D RPG Happy Amateur Berbasis Android dengan Menggunakan Algoritma A." STIKOM DInamika Bangsa Jambi, 2018.
- [6] S. S. Mokhammad Ridoi, *Membuat Game Edukasi*. .
- [7] K. Siswa, P. Materi, and S. Pencernaan, "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPRATIF TIPE EXAMPLE NON EXAMPLE BERBANTUAN ADOBE ILLUSTRATOR TERHADAP PENGUASAAN KONSEP SISWA PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN," pp. 363–368, 2019.
- [8] M. S.- Pendidikan *et al.*, "PENGUNAAN MEDIA ADOBE ILLUSTRATOR PADA PELAKSANAAN PELATIHAN MENDESAIN BUSANA SECARA DIGITAL BAGI GURU SMK NEGERI 1 SARIREJO LAMONGAN Siti Nazilatun Ni ' mah Mein Kharnolis Abstrak," vol. 09, pp. 14–19, 2020.
- [9] N. Wijaya, "Pelatihan Membuat Desain Logo Vector Menggunakan Adobe Illustrator dan Adobe Flash di SMK Bina Cipta Palembang," *J. Pengabd. Pada Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 25–29, 2016, doi: 10.30653/002.201611.5.
- [10] K. Pupr, "Pelatihan membuat infografis menggunakan adobe illustrator untuk kementerian pupr."
- [11] Jubilee Enterprise, *Otodidak ADOBE ILLUSTRATOR*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2018.
- [12] I. A. D. Astuti, D. Dasmo, and R. A. Sumarni, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Appypie Di Smk Bina Mandiri Depok," *J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 24, no. 2, p. 695, 2018, doi: 10.24114/jpkm.v24i2.10525.
- [13] D. Setyadi, "Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Sarana Berlatih Mengerjakan Soal Matematika," *Satya Widya*, vol. 33, no. 2, pp. 87–92, 2017, doi: 10.24246/j.sw.2017.v33.i2.p87-92.
- [14] A. Kinerja *et al.*, "Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle," vol. 6341, no. November, pp. 1–9, 2018.

- [15] G. Urva, H. F. Siregar, J. Prof, M. Y. Kisaran, and S. Utara, "Pemodelan UML E- Marketing Minyak Goreng," no. 9, pp. 92–101.
- [16] J. T. Komputer, P. Harapan, and B. Tegal, "Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web," vol. 03, no. 01, pp. 126–129, 2018.
- [17] V. Ayu, "Pemodelan Proses Pemilihan Rute pada Protokol Babel dengan Activity Diagram dan Transition System," *Media Tek. J. Teknol.*, vol. 12, no. 1, pp. 58–66, 2017.
- [18] L. S. Mongi, A. S. M. Lumenta, A. M. Sambul, and U. S. Ratulangi, "Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity," vol. 14, no. 1, 2018.
- [19] I. P. Agus, E. Saputra, I. Bagus, and M. Mahendra, "OPTIMASI LINTASAN GAME MEKEPUNG 3D PADA ENGINE UNITY3D," vol. 8, no. 2, pp. 26–30, 2015.
- [20] D. Tresnawati and I. Maulana, "Perancangan Dan Pembuatan Game Edukasi Pencegahan Nyamuk Demam Berdarah Berbasis Android," *J. Algoritm.*, vol. 14, no. 2, pp. 358–367, 2015, doi: 10.33364/algoritma/v.14-2.358.
- [21] A. G. Salman, N. Chandra, and N. Norman, "Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Berbasis Android," *ComTech Comput. Math. Eng. Appl.*, vol. 4, no. 2, p. 1138, 2013, doi: 10.21512/comtech.v4i2.2581.
- [22] I. K. Dede Permana, I. M. Agus Wirawan, and I. K. Resika Arthana, "Pengembangan Game Edukasi Siap Selem Berbasis Android," *Evolution (N. Y.)*, vol. 4, pp. 1–14, 2015, [Online]. Available: https://eprints.uny.ac.id/21608/1/wafda_adita_rifai_10520241036.pdf.
- [23] I. P. E. D. Cahyadhi, I. M. G. Sunarya, and I. M. A. Wirawan, "Pengembangan Game Edukasi 'Aksara Bali' Berbasis Android," *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 352, no. 6289, pp. 1087–1091, 2016.
- [24] S. Dharwiyanti and R. S. Wahono, "Pengantar Unified Modeling LAnguage (UML)," *IlmuKomputer.com*, pp. 1–13, 2003, [Online]. Available: <http://www.unej.ac.id/pdf/yanti-uml.pdf>.
- [25] P. Sulistyorini, "Pemodelan Visual dengan Menggunakan UML dan Rational Rose," *J. Teknol. Inf. Din. Vol.*, vol. XIV, no. 1, pp. 23–29, 2009.
- [26] M. Tjahyadi, A. Sinsuw, V. Tulenan, and S. Sentinuwo, "Prototipe Game Musik Bambu Menggunakan Engine Unity 3D," *J. Tek. Inform.*, vol. 4, no. 2, pp. 1–6, 2015, doi: 10.35793/jti.4.2.2014.6990.
- [27] M. I. S. P. Siti Husnul Bariah, "Penerapan Metode Waterfall Pada Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Nilai Siswa," vol. 5, no. 4, pp. 49–55, 2016.