

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. E. Valentino and Yudiansyah, "Perancangan Desain Grafis Sebagai Media Promosi Pada Novena Hotel Bandung," *Temat. - J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 7, no. 2, pp. 211–229, 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.plb.ac.id/index.php/tematik/article/view/486>.
- [2] A. Saputra, Mulyadi, and Martono, "Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Pada Smk N 6 Muaro Jambi," *J. Ilm. ;Media SISFo*, vol. 8, no. 2, pp. 128–136, 2014, [Online]. Available: <http://ejournal.stikom-db.ac.id/index.php/mediasisfo/article/download/152/147/>.
- [3] C. Agustina and T. Wahyudi, "Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia," vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2015.
- [4] A. Suryadi, S. Tinggi, and I. Pendidikan, "PERANCANGAN APLIKASI GAME EDUKASI," vol. 3, no. 32, pp. 8–13, 2017.
- [5] M. Yunus, I. F. Astuti, and D. M. Khairina, "GAME EDUKASI MATEMATIKA UNTUK SEKOLAH DASAR," vol. 10, no. 2, pp. 59–64, 2015.
- [6] I. D. Putu, A. Sudiarmika, A. A. K. A. Cahyawan, and P. W. Buana, "Aplikasi Game Edukasi Trash Grabber Untuk Mengenal Jenis-Jenis Sampah Pada Smartphone Berbasis Android," vol. 2, no. 2, pp. 215–225, 2014.
- [7] J. Ilmiah and I. Komputa, "MEMBANGUN GAME EDUKASI SEJARAH WALISONGO Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)," pp. 41–48, 2012.
- [8] P. Prototipe, S. Pengendalian, L. Pada, and P. Android, "Jurnal informatika," vol. 4, no. 1, pp. 13–25, 2016.
- [9] A. Hendini, "PEMODELAN UML SISTEM INFORMASI MONITORING PENJUALAN DAN STOK BARANG (STUDI KASUS: DISTRO ZHEZHA PONTIANAK)," *J. KHATULISTIWA Inform.*, vol. IV, no. 1, p. 10, 2016, doi: 10.2135/cropsci1983.0011183x002300020002x.
- [10] Y. Heriyanto, "Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT.APM Rent Car," *J. Intra-Tech*, vol. 2, no. 2, pp. 64–77, 2018.
- [11] S. R. Caresa, "Aplikasi Perpustakaan Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Samarinda Berbasis Web," pp. 1–7, 2017, [Online]. Available: <http://repository.wicida.ac.id/id/eprint/562>.
- [12] A. Nugroho and B. A. Pramono, "Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang," *J. Transform.*, vol. 14, no. 2, p. 86, 2017, doi: 10.26623/transformatika.v14i2.442.
- [13] H. F. E. Afianto, "PEMBUATAN APLIKASI KONTROL STOCK OUT MENGGUNAKAN VISUAL BASIC.NET DAN SQL SERVER DI PERUSAHAAN MANUFAKTUR OTOMOTIF," *Technol. Vol. 7, NOMOR 1 Politek. Manufaktur Astra*, no. April, pp. 5–24, 2016.

- [14] Livander Gamedev, "Cara Bikin Game 3D TAPI GAMPANG," 2020, 16 September source: <https://www.youtube.com/watch?v=R0SDA8E-U74&list=RDCMUCeL4wDrPUJzDeftY55iUC1g&index=3>