

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Saragih, Ambon., et al. "TIMES" *Perancangan Aplikasi E-Library Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP*, Vol. IV No 1 : 31-35 , 2015.
- [2] Witanto, Regi., and Hanhan Hanafiah Solihin. "Infotronik" *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU BERBASIS WEB (STUDI KASUS : SMP PLUS BABUSSALAM BANDUNG)* Volume 1, No. 1, Desember 2016.
- [3] Suhendro, Dedi; APRILILA, Trika. Perancangan dan Implementasi Realisasi Anggaran Pendapatan (Studi Kasus: Pengadilan Negeri Klas IB Pematangsiantar). In: *Semantika (Seminar Nasional Teknik Informatika)*. 2017. p. 30-36.
- [4] Fitriani, Dian., Pembuatan game edukasi aritmatika menggunakan metode Naive Bayes Classifier untuk memvisualisasi tingkatan level berbasis Android. 2017. PhD Thesis. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- [5] RAIS, L. Muhammad., Rancang Bangun Aplikasi Game Math Race Berbasis Android. 2017. PhD Thesis. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- [6] Cahyar., Reza Nova. Pembuatan Game Edukasi Pemberantasan Koruptor Berbasis 3D Menggunakan Unity 3D. Penerbit Universitas Sebelas Maret, Surakarta, 2015.
- [7] Suendri., Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan). *Algoritma: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 2019, 2.2: 1.
- [8] Putra., Dede Wira Trise; ANDRIANI, Rahmi. Unified modelling language (uml) dalam perancangan sistem informasi permohonan pembayaran restitusi sppd. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 2019, 7.1: 32-39.
- [9] Pamungkas., Donnie Bagus. *Sistem Informasi Pelayanan Kursus Musik Pada Sekolah Musik Planet Semarang Berbasis Web*, UNIVERSITAS SEMARANG. 2020.
- [10] Saputro, and Angga Cahyo., *SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PERGURUAN TINGGI DI DAERAH YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID*. 2012.
- [11] Urva, Gellysa, and Helmi Fauzi Siregar. "Pemodelan UML E-Marketing Minyak Goreng." *Jurteksi Royal Edisi2* (2015).
- [12] Yesputra, Rolly. "Belajar Visual Basic .NET dengan Visual Studio 2010." *Kisaran: Royal Asahan Press.[ebook pdf]* (2017).

- [13] Rizana, Hafieludin Yusuf. Implementasi Kecerdasan Buatan Pada Game EEL JOE Menggunakan Algoritma A. Diss. Institut Teknologi Sepuluh Nopember, 2016.
- [14] ACE, MENGGUNAKAN RPG MAKER VX. "GAME 2D "THE MONKEY KING". " Jurnal Ilmiah NERO Vol 3.1 (2017).
- [15] Nasution, Helfi. "Implementasi Logika Fuzzy pada Sistem Kecerdasan Buatan." jurnal ELKHA 4.2 (2012).
- [16] Lestari, Fauziah Ayu. Implementasi algoritma fuzzy sugeno untuk pengaturan clue pada game Ali and the labirin. Diss. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2016.
- [17] Nugroho, Fressy, and Juniardi Nur Fadila. "Implementasi Algoritma Fuzzy Sugeno Pada Game Pious Boy." Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT 6.1 (2021): 26-28.
- [18] Pratama, Andi Fitrawan Dwi, and Husaini Husaini. "PERANCANGAN GAME TURN BASED STARATEGY MENGGUNAKAN LOGIKA FUZZY UNTUK MENGATUR PERILAKU MUSUH." Jurnal Infomedia: Teknik Informatika, Multimedia & Jaringan 1.2 (2016).
- [19] Mustika, I. Made Febi Nanda, Andrew Brian Osmond, and Anton Siswo Raharjo Ansori. "Membuat Pergerakan Non-player-character (npc) Menggunakan Algoritma Dijkstra." eProceedings of Engineering 7.1 (2020).
- [20] PRADIBTA, Hendra, et al. Implementasi Logika Fuzzy Pada Enemy Behaviour Game Petualangan Side Scroller 2d (Save Forest Indonesia). Jurnal Informatika Polinema, 2017, 3.3: 32-32.
- [21] Driyani, Dewi. Perancangan Media Pembelajaran Sekolah Dasar Berbasis Android Menggunakan Metode Rekayasa Perangkat Lunak Air Terjun (Waterfall). STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi), 2018, 3.1: 35-43.
- [22] Putra, Y. G. Pembuatan Game Balap Kucing Dengan Unity Berbasis Android. skripsi]. Batam (ID): Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer GICI, 2017.
- [23] Aldida, "CARA MEMBUAT MEKANISME TEMBAKAN DENGAN PREFABS - Tutorial Dasar Unity 2D Indonesia," 2021, 20 Mei, Source: <https://www.youtube.com/watch?v=Yr5php-aIAU>.
- [24] Sarida, Lusy. *Game Edukasi Pengenalan Bagian Tubuh Manusia Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Android*. Diss. UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER, 2018.