

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Hidayat, “Ahmad Hidayat 1) , Faisal 2) 1, 2),” vol. 1, no. 1, hal. 1–9, 2019.
- [2] A. Hidayat dan F. Piliang, “Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Lahan Parkir Berbasis Web Gis,” *J. Sist. Inf. dan Sains Teknol.*, vol. 1, no. 1, hal. 1–9, 2019, doi: 10.31326/sistek.v1i1.320.
- [3] B. Baihaqi, M. Maulinda, dan M. Ulfa, “Perancangan Animasi 3D Gedung Fakultas Teknik Universitas Serambi Mekkah Sebagai Media Informasi,” *J. Nas. Komputasi dan Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, hal. 79, 2019, doi: 10.32672/jnkti.v2i1.1420.
- [4] A. Suryadi, “Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall,” *J. Petik*, vol. 3, no. 1, hal. 8, 2018, doi: 10.31980/jpetik.v3i1.352.
- [5] I. I. Purnomo, “Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2,” *Technol. J. Ilm.*, vol. 11, no. 2, hal. 86, 2020, doi: 10.31602/tji.v11i2.2784.
- [6] M. C. Langkedeng *et al.*, “Aplikasi Game Pengenalan Pelabuhan Di Sulawesi Utara,” *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 4, hal. 425–434, 2019.
- [7] A. P. Ludong, B. S. Narasiang, dan S. D. E. Paturusi, “Design and Build a First Person Shooter Game Application of Japanese Landing in Minahasa,” *J. Tek. Inform.*, vol. 16, no. 2, hal. 147–156, 2021.

- [8] Baskoro, wiku, 2016. Daftar Genre Video Game Beserta Penjelasannya. <https://daily.id/post/jenis-genre-game> (diakses pada tanggal 27 Oktober 2022)
- [9] P. Irwandi, A. Erlansari, dan R. Effendi, “Perancangan Game First Person Shooter (Fps) ‘Boar Hunter’ Berbasis Virtual Reality,” *J. Rekursif*, vol. 4, no. 1, hal. 68–79, 2016.
- [10] R. Meisadri dan N. Indriani, “Pembangunan Game First Person Shooter 3D Alien Hunter,” *J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 1, no. 1, hal. 2089–9033, 2013.
- [11] V. T. Yudistira, “Fps game hunt for life menggunakan metode finite state machine,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 1, no. 1, hal. 718–724, 2017, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.itn.ac.id/index.php/jati/article/view/2058%0Ahttps://ejournal.itn.ac.id/index.php/jati/article/download/2058/1793>.
- [12] R. M. Kosanke,” vol. 6, no. 1, hal. 1–5, 2019.
- [13] R. Andrea, T. Rija’i, dan K. Setiawan, “Membangun Game Goes To Wicida : Simulasi Pengenalan Kampus,” hal. 6, 2017.
- [14] E. Wahyuningsih, “Pendahuluan Setiap mahasiswa baru pasti melewati masa orientasi studi dan pengenalan kampus (ospek) bagi mahasiswa baru, selain untuk memperkenalkan kehidupan kampus sebagai mahasiswa di lingkungan Perguruan Tinggi juga bertujuan untuk,” *J. Polit.*, vol. 1, no. September, hal. 1–13, 2015.

- [15] A. R. E. Funny Farady Coastera, “Rancang Bangun Aplikasi Informasi Universitas Bengkulu Sebagai Panduan Pengenalan Kampus Menggunakan Metode Markerless Augmented Reality Berbasis Android,” *J. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 2, hal. 63–71, 2014, doi: 10.15408/jti.v7i2.1944.
- [16] I. Prastihastari Wijaya, “Efikasi Diri Akademik, Dukungan Sosial Orangtua Dan Penyesuaian Diri Mahasiswa Dalam Perkuliahan,” *Pers. Psikol. Indones.*, vol. 1, no. 1, hal. 40–52, 2012, doi: 10.30996/persona.v1i1.14.
- [17] A. A. Apriana, “Sosialisasi mahasiswa baru terhadap dunia kampus (studi pada mahasiswa baru program studi pendidikan Ilmu pengetahuan sosial fakultas ilmu sosial universitas negeri makassar),” hal. 1–15, 2018.
- [18] Dedi Pramono, “Model Program Pengenalan Kampus Untuk Mengembangkan Kesiapan Karir Mahasiswa,” *Pros. Semin. Nas. Pagelaran Pendidik. Dasar Nas. 2019*, vol. 1, no. 1, hal. 308, 2019, [Daring]. Tersedia pada:  
<http://seminar.uad.ac.id/index.php/ppdn/article/view/3275%0Ahttp://seminar.uad.ac.id/index.php/ppdn/article/view/3275/682>.
- [19] L. D. Lastary dan A. Rahayu, “Hubungan Dukungan Sosial dan Self Efficacy dengan Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Perantau yang Berkuliah Di Jakarta,” *Ikraith-Humaniora*, vol. 2, no. 2, hal. 17–23, 2018.
- [20] J. Kurniawati dan S. Baroroh, “Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu,” *J. Komun.*, vol. 8, no. 2, hal. 51–66, 2016, [Daring].

- [21] M. Tjahyadi, A. Sinsuw, V. Tulenan, dan S. Sentinuwo, "Prototipe Game Musik Bambu Menggunakan Engine Unity 3D," *J. Tek. Inform.*, vol. 4, no. 2, hal. 1–6, 2015, doi: 10.35793/jti.4.2.2014.6990.
- [22] Juliana, D. Driyani, dan S. Khotijah, "Pengenalan cerita rakyat dan game edukasi untuk anak menggunakan android," *J. Ilm. Inform. Arsit. dan Lingkung.*, vol. 14, no. 2, hal. 103–110, 2019, [Daring]. Tersedia pada: <http://jurnal.pelitabangsa.ac.id/index.php/pelitatekno/article/download/235/188>.
- [23] Havaluddin, "Memahami Penggunaan UML ( Unified Modelling Language )," *Memahami Pengguna. UML (Unified Model. Lang.*, vol. 6, no. 1, hal. 1–15, 2011, [Daring]. Tersedia pada: <https://informatikamulawarman.files.wordpress.com/2011/10/01-jurnal-informatika-mulawarman-feb-2011.pdf>.
- [24] M. Kania, "Aplikasi Game Edukasi Puzzle Dengan Kecerdasan Buatan Berbasis Android," *J. Ilm. Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 2, hal. 62–69, 2021, doi: 10.35329/jiik.v7i2.205.
- [25] M. T. Ando, V. Tulenan, dan S. Sentinuwo, "Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Bahasa Daerah Galela Untuk Anak Tingkat Sekolah Dasar," *J. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 1, 2016, doi: 10.35793/jti.9.1.2016.14143.
- [26] T. A. Kurniawan, "Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol.

- 5, no. 1, hal. 77, 2018, doi: 10.25126/jtiik.201851610.
- [27] J. J. Robinson, "DIAGRAM: A Grammar for Dialogues," *Commun. ACM*, vol. 25, no. 1, hal. 27–47, 1982, doi: 10.1145/358315.358387.
- [28] Y. W. A. Rustam dan Rukhviyanti Novi, "Jurnal Informasi Volume VII," vol. VII, no. 1, hal. 58–82, 2015.
- [29] I. Bayu, C. Gupta, dan H. Supriyono, "Sistem Informasi Toko Akun Game Online Dengan Fitur Customer Relationship Management (Crm)," 2014.
- [30] N. Sopiah, "Penggunaan Metode Analisis Dan Rancangan Berorientasi Objek Pada Web Jurnal Ilmiah Terpadu," *semnasIF 2012*, vol. 2012, no. semnasIF, hal. 188–195, 2012.
- [31] W. Aprianti dan U. Maliha, "Sistem Informasi Kepadatan Penduduk Kelurahan Atau Desa Studi Kasus Pada Kecamatan Bati-Bati," vol. 2, no. 2013, hal. 21–28, 2016.
- [32] A. D. Jubaedi, "Pemodelan Gedung Universitas Serang Raya Berbasis Virtual Tour," *J. Ilm. NERO*, vol. 3, no. 2, hal. 117–126, 2017, [Daring]. Tersedia pada: <https://nero.trunojoyo.ac.id/index.php/nero/article/view/83%0Ahttps://nero.trunojoyo.ac.id/index.php/nero/article/download/83/94>.
- [33] N. F. Ramadhanti, M. Lamada, dan R. Muhammad, "Pengembangan Aplikasi Game Edukasi 3D 'Finding Geometry' Berbasis Unity Sebagai Media Pembelajaran Bangun Ruang Matematika," *J. Mediat.*, vol. 4, no. 2,

hal. 21–26, 2021.

- [34] A. C. Hanggoro, R. Kridalukmana, dan K. T. Martono, “Pembuatan Aplikasi Permainan ‘Jakarta Bersih’ Berbasis Unity,” *J. Teknol. dan Sist. Komput.*, vol. 3, no. 4, hal. 503, 2015, doi:10.14710/jtsiskom.3.4.2015.503-511.
- [35] I. Rohmawati, “Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara ‘Tanara’ Menggunakan Unity 3D Berbasis Android,” *J. SITECH Sist. Inf. dan Teknol.*, vol. 2, no. 2, hal. 173–184, 2019, doi: 10.24176/sitech.v2i2.3907.
- [36] T. Zebua, B. Nadeak, dan S. B. Sinaga, “Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D,” vol. 1, no. 1, hal. 18–21, 2020.
- [37] K. Mulyono dan H. Al Fatta, “Pembuatan Game Labirin Dengan Menggunakan Blender 3D,” *Data Manaj. dan Teknol. Inf.*, vol. 13, no. 2, hal. 27, 2012.
- [38] M. N. M. Akbar, Syahrul, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blender 3d Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK),” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, hal. 1689–1699, 2013.
- [39] R. Andrea, T. Rija’i, dan K. Setiawan, “Membangun Game Goes To Wicida : Simulasi Pengenalan Kampus,” hal. 6, 2017.
- [40] B. Baihaqi, M. Maulinda, dan M. Ulfa, “Perancangan Animasi 3D Gedung Fakultas Teknik Universitas Serambi Mekkah Sebagai Media Informasi,” *J.*

- Nas. Komputasi dan Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, hal. 79, 2019, doi: 10.32672/jnkti.v2i1.1420.
- [41] A. Darmawan, M. I. Wardhana, dan J. Samodra, “3D Game Design as an Introduction to the Malang State University Campus Environment Perancangan Game 3D sebagai Pengenalan Lingkungan Kampus Universitas Negeri Malang,” vol. 1, no. 10, hal. 1341–1357, 2021, doi: 10.17977/um064v1i102021p1341-1357.
- [42] T. H. Pertanian dan T. Mesin, “MUHAMMADIYAH SIDOARJO MELALUI GAME,” vol. 2, no. 3, hal. 552–563, 2021.
- [43] A. D. Jubaedi, “Pemodelan Gedung Universitas Serang Raya Berbasis Virtual Tour,” *J. Ilm. NERO*, vol. 3, no. 2, hal. 117–126, 2017.