

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Syahran, “Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya,” *J. Psikol. Pendidik. dan Konseling J. Kaji. Psikol. Pendidik. dan Bimbing. Konseling*, vol. 1, no. 1, p. 84, 2015, doi: 10.26858/jpkk.v1i1.1537.
- [2] Y. N. Akmarina, “Pengaruh Bermain Game Online terhadap Efektifitas Berkomunikasi dalam Keluarga di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur,” *eJournal Ilmu Komun.*, vol. 4, no. 1, pp. 189–199, 2017.
- [3] A. Ardian et.al, “Perancangan Aplikasi Pengolah Data Siswaberbasis Android (Studi Kasus : Mis Nurul Huda Labuhan Batu Selatan),” *Ika Bina En Pabolo Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 3, no. April, pp. 49–58, 2015.
- [4] 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.
- [5] Dora et.al, “Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linear Congruent Method (Lcm) Berbasis Android,” *J. Inform. Glob.*, vol. 6, no. 1, pp. 7–14, 2015.
- [6] A. Suryadi, “Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall,” *J. Petik*, vol. 3, no. 1, p. 8, 2018, doi: 10.31980/jpetik.v3i1.352.
- [7] M. R. Rahadi et.al, “Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android,” *J. Teknol. dan Sist. Komput.*, vol. 4, no. 1, p. 44, 2016, doi: 10.14710/jtsiskom.4.1.2016.44-49.
- [8] I. Pelle, “Apa Itu Genre Game Platformer,” pp. 1–9, 2021, [Online]. Available: <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-genre-game-platformer/>
- [9] Wikitekno, “Pengertian Android Marshmallow,” p. 2015, 2015, [Online]. Available: <http://wikitekno.net/2016/01/pengertian-android-marshmallow.html>
- [10] M. I. Hanafri et.al, “Perancangan Aplikasi Interaktif Pembelajaran

Pengenalan Komputer Dasar untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android,” *J. Sisfotek Glob.*, vol. 9, no. 1, pp. 87–92, 2019, [Online]. Available: <http://journal.stmikglobal.ac.id/index.php/sisfotek/article/download/237/251>

- [11] B. S. Ginting and F. Ramadhan, “Perancangan Game Become a King Berbasis,” *Manaj. Inform. Komputerisasi Akunt.*, vol. 2, no. 1, pp. 12–21, 2018.
- [12] D. Nurdiana and A. Suryadi, “Perancangan Game Budayaku Indonesiaku Menggunakan Metode Mdlc,” *J. Petik*, vol. 3, no. 2, p. 39, 2018, doi: 10.31980/jpetik.v3i2.149.
- [13] H. Sifaulloh et.al, “Penerapan Metode Finite State Machine pada Game Santri on the Road,” *Walisongo J. Inf. Technol.*, vol. 3, no. 1, pp. 11–18, 2021, doi: 10.21580/wjit.2021.3.1.7135.
- [14] E. W. Hidayat et.al, “Penerapan Finite State Machine pada Battle Game Berbasis Augmented Reality,” *J. Edukasi dan Penelit. Inform.*, vol. 5, no. 1, p. 54, 2019, doi: 10.26418/jp.v5i1.29848.
- [15] M Teguh Prihandoyo, “Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web,” *J. Inform. J. Pengemb. IT*, vol. 3, no. 1, pp. 126–129, 2018.
- [16] T. S. Waruwu and S. Nasution, “Pengembangan Keamanan Web Login Portal Dosen Menggunakan Unified Modelling Language (UML),” *J. Mahajana Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 34–40, 2018.
- [17] A. Subhan and W. H. Haji, “Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Validasi Data Pembangunan Fiber Optik,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 6, p. 1107, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2021862884.
- [18] A. Mindhari et.al, “Perancangan Pengendalian Internal Arus Kas Kecil Menggunakan Metode Imprest (Studi Kasus : Pt Es Hupindo),” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 58–63, 2020, [Online]. Available:

<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>

- [19] W. Irmayani and E. Susyatih, “Sistem Informasi Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa Berorientasi Objek,” *J. Khatulistiwa Inform.*, vol. 5, no. 1, pp. 58–63, 2017.
- [20] H. Apriadi et.al, “Pengembangan Aplikasi Kakas Bantu Untuk Menghitung Estimasi Nilai Modifiability Dari Class Diagram,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 11, pp. 10605–10613, 2019.
- [21] R. Aditya, V. H. Pranatawijaya, and P. B. A. A. Putra, “Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Kegiatan Menggunakan Metode Prototype,” *J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 1, no. 1, pp. 47–57, 2021.
- [22] R. S. Putra and D. Y. Utami, “Pemanfaatan Virtual Reality Pada Perancangan Game Fruit Slash Berbasis Android Menggunakan Unity 3D,” *J. Tek. Komput.*, vol. IV, no. 2, pp. 25–30, 2018, doi: 10.31294/jtk.v4i2.3500.
- [23] D. Prasetyo et.al, “Perancangan Game Android Adventure Gajah Mada dengan Metode Agile Development,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun.*, pp. 67–70, 2019.
- [24] V. Studio, I. N. Pt et.al, “IJIS Indonesian Journal on Information System e-ISSN 2548-6438 p-ISSN 2614-7173,” vol. 5, no. September, pp. 178–186, 2020.
- [25] H. Kusniyati and N. S. Pangondian Sitanggang, “Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android,” *J. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 1, 2016, doi: 10.15408/jti.v9i1.5573.