

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. A. Pratama and Prof. Dr. H. Nugroho, "Games, Speed Effect dan Dampaknya terhadap Manusia: Dromologi dalam Perkembangan Game Online Mobile MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)," *kawistara*, vol. 13, no. 3, p. 402, Dec. 2023, doi: 10.22146/kawistara.75218.
- [2] M. R. Kurniawan, "FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF UNIVERSITAS DINAMIKA 2022".
- [3] Akhmad syukron, Noor Hasan, "Perancangan Sistem Informasi Rawat Jalan Berbasis Web Pada Puskesmas Winong," *Jurnal Bianglala Informatika*, vol. 3, Mar. 2015.
- [4] Rosita Cahyaningtyas, Siska Iriyani, "Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Pada Smp Negeri 3 Tulakan, Kecamatan Tulakan Kabupaten Pacitan," *Indonesian Journal on Networking and Security*, vol. 4 no 2, Apr. 2015.
- [5] 1Nur Azis, 2Gali Pribadi, 3Manda Savitrie Nurcahya, "Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android," *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, vol. 4 no 3, Nov. 2020.
- [6] D. Tresnawati, E. Satria, Y. Adinugraha, and Sekolah Tinggi Teknologi Garut, "Pengembangan Aplikasi Komik Hadits Berbasis Multimedia," *algoritma*, vol. 13, no. 1, pp. 99–105, Aug. 2016, doi: 10.33364/algoritma/v.13-1.99.
- [7] D. Nurdiana and A. Suryadi, "PERANCANGAN GAME BUDAYAKU INDONESIAKU MENGGUNAKAN METODE MDLC," *JPETIK*, vol. 3, no. 2, p. 39, May 2018, doi: 10.31980/jpetik.v3i2.149.
- [8] W. Diharjo, "Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game," *Journal Of Information Technology*, vol. 5, no. 2, Oct. 2020, doi: 10.31284/j.integer.2020.v5i2.1171.
- [9] M. Tjahyadi, A. Sinsuw, V. Tulenan, and S. Sentinuwo, "Prototipe Game Musik Bambu Menggunakan Engine Unity 3D," *JTI*, vol. 4, no. 2, Feb. 2015, doi: 10.35793/jti.4.2.2014.6990.
- [10] ANDI M. RAFLI MANGGABARANI, "Hubungan Agonistik pada Game Single-Player dan Konstruksi Villain dalam Video Game.," Jul. 2022.
- [11] Riauan, Muhd. AR. Imam, "Analisis Komunikasi Interpersonal Orangtua Dengan Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa Adiksi Game Online PUBG (Player Unknown's Battlegrounds) Di Pekanbaru," May 2022.
- [12] F. Marzian and M. Qamal, "GAME RPG 'THE ROYAL SWORD' BERBASIS DESKTOP DENGAN MENGGUNAKAN METODE FINITE STATE MACHINE (FSM)," *SISFO*, vol. 1, no. 2, Nov. 2017, doi: 10.29103/sisfo.v1i2.244.
- [13] R. Hosea, G. S. Budhia, and L. W. Santoso, "Pembuatan Game RPG Multiplayer Online Berbasis Android".
- [14] T. Zebua, B. Nadeak, and S. B. Sinaga, "Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D".
- [15] J. Rori, S. R. Sentinuwo, and S. Karouw, "Perancangan Aplikasi Panduan Belajar Pengenalan Ortodonsia Menggunakan Animasi 3D," *JTI*, vol. 8, no. 1, May 2016, doi: 10.35793/jti.8.1.2016.12299.
- [16] Y. D. Wijaya and M. W. Astuti, "Sistem Informasi Penjualan Tiket Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall," 2019.
- [17] Natalia Christiani Maloringan, TM. Marwanti, and Lina Favorita Sutiaputri, "TEKNOLOGI PERENCANAAN DALAM PEMBENTUKAN KELOMPOK USAHA BERSAMA FAKIR MISKIN (KUBEFM) BERBASIS ASET DI DESA MARGAMULYA KECAMATAN PANGALENGAN KABUPATEN BANDUNG," *Jurnal Ilmiah Kebijakan dan Pelayanan Pekerjaan Sosial*, vol. IV, Nov. 2022.