

DAFTAR PUSTAKA

- [1] “Kenny Dzulfikor Ansari , Rika Rosnelly., “Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Jenis Buah – Buah Berbasis Multimedia”, Jurnal FTIK, Vol. 01. No, 01. 2020.
- [2] T. A. Ramadhan, R. N. Sari, dan R. E. Sari, “DESIGN AND BUILD EDUCATIONAL GAMES FOR FOREST AND LAND FIRES BASED ON ANDROID” Vol. 8 No. 2 Oktober 2020.
- [3] R. Nurcholis, A. I. Purnamasari, A. R. Dikananda, O. Nurdiawan, dan S. Anwar, “Game Edukasi Pengenalan Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jepang,” *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, vol. 3, no. 3, hlm. 338–345, Des 2021, doi: 10.47065/bits.v3i3.1091.
- [4] D. R. Firdaus, “PENTINGNYA SEJARAH BAGI GENERASI MUDA 2021.”
- [5] H. Julpa, “PEMANFAATAN GAME EDUKASI SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN KETERTARIKAN DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH.” November 04, 2023
- [6] J. P. Hendrik Sitorus dan M. Sakban, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Mandiri 88 Pematangsiantar,” *Jurnal Bisantara Informatika (JBI)*, vol. 5, no. 2, 2021.
- [7] D. Marsudi *dkk.*, “PERANCANGAN SISTEM APLIKASI PENJUALAN SPAREPART PADA TOKO KIM JAYA MOTOR,” *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, vol. 01, 2020.
- [8] A. Sutanti, M. Komaruddin, P. Damayanti, dan P. U. Studi Sistem Informasi Metro, “RANCANG BANGUN APLIKASI PERPUSTAKAAN KELILING MENGGUNAKAN PENDEKATAN TERSTRUKTUR,” *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, vol. 9, no. 1, 2020.
- [9] S. Sofyan dan E. Oktora, “Jurnal Ilmiah Fakultas Teknik Volume 1 | Nomor 2 | Juli 2020 ejournal.unis.ac.id/index.php/jimtek,” 2020.
- [10] R. S. Putra dan D. Y. Utami, “Pemanfaatan Virtual Reality Pada Perancangan Game Fruit Slash Berbasis Android Menggunakan Unity 3D,” *Jurnal Teknik Komputer*, no. 2, hlm. 25–30, 2018, doi: 10.31294/jtk.v4i2.3500.
- [11] J. Lasmana Putra dan C. Kesuma, “Penerapan Game Development Life Cycle Untuk Video Game Dengan Model Role Playing Game.” [Daring]. Tersedia pada: <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/co-science> Volume 1 No. 1 Januari 2021

- [12] S. Nurul Arifah dan Y. Fernando, “UPAYA MENINGKATKAN CITRA DIRI MELALUI GAME EDUKASI PENGEMBANG KEPERIBADIAN BERBASIS MOBILE,” *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, vol. 3, no. 3, hlm. 295–315, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- [13] W. Diharjo, D. Ahkam Sani, M. Firman Arif, P. Studi Informatika, dan F. Teknologi Informasi, “Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game.” Vol 5, No 2, September 2020
- [14] J. Rekayasa Sistem Komputer, J. Sistem Informasi, dan J. H. Hadari Nawawi, “GAME EDUKASI PENGENALAN BUDAYA DAN WISATA KALIMANTAN BARAT MENGGUNAKAN METDOE FINITE STATE MACHINE BERBASIS ANDROID [1] Haris Febriyanto Ramadhan, [2] Sampe Hotlan Sitorus, [3] Syahru Rahmayuda,” 2019.
- [15] D. P. Putri, “Penggunaan Metode Pembelajaran Team Quiz Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar PKn,” *Journal of Education Action Research*, vol. 4, no. 4, hlm. 452–458, 2020, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/index>
- [16] “MI Fathul Mubin Namosain “MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA TENTANG LUAS BANGUN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF STAD DAN KUIS DALAM MATA PELAJARAN MATEMATIKA PADA SISWA KELAS VIa DI MADRASAH IBTIDAIYAH FATHUL MUBIN NAMOSAIN” *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, Vol. 4, No. 1, Edisi: April 2019.”.
- [17] S. Rahadian, H. Setiawan, I. Budi, dan U. Malang, “Pengembangan Media Komik Kerajaan Kanjuruhan Berbasis Online Dalam Mata Pelajaran Sejarah Indonesia. VOL 11 NO 2 JULI 2021”
- [18] H. Cikka, “SINOPSIS DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (Cara Mudah Memahami dan Mengingat Peristiwa Sejarah),” 2019. [Daring]. Tersedia pada: <https://sejarahlengkap.com/pra->
- [19] M. Syarif dan W. Nugraha, “PEMODELAN DIAGRAM UML SISTEM PEMBAYARAN TUNAI PADA TRANSAKSI E-COMMERCE,” *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, vol. 4, no. 1, 2020.
- [20] A. R. Hakim, K. Harefa, dan B. Widodo, “PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FLUTTER DI POLITEKNIK” VOL. XIV NOMOR 3 - OKTOBER 2019.
- [21] I. Budiarto dan F. Masya, “ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM MANAJEMEN ARISAN BERBASIS ANDROID,” 2019. [Daring]. Tersedia pada: <https://jurnal.ikhafi.or.id/index.php/jusibi/204>

- [22] L. Setiyani, "Implementasi Cybersecurity pada Operasional Organisasi," 2021.
- [23] Doli Candra dan Very Karnadi PERANCANGAN GAMEEDUKASI PENGENALAN PENGELOMPOKAN HEWAN BERDASARKAN MAKANAN BERBASIS ANDROID VOL.03NO.01(2020).
- [24] R. Balqis Nuerita Maharani, M. Irwan Padli Nasution, dan U. Islam Negeri Sumatera Utara, "Sistem Informasi Payroll Pegawai dengan Absensi QR Code," *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, vol. 1.
- [25] A. Feby Prasetya dan U. Lestari Dewi Putri, "Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language)," 2022.
- [26] R. Rinaldi, "PENERAPAN UNIFIED MODELLING LANGUAGE (UML) DALAM ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI E-LEARNING," *Jurnal SIMTIKA*, vol. 2, no. 1, 2019.
- [27] S. Hartati, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTARIS BARANG PADA KANTOR NOTARIS DAN PPAT R.A LIA KHOLILA, S.H MENGGUNAKAN VISUAL STUDIO CODE," *Jurnal Siskomti*, vol. 3, no. 2, 2020, [Daring]. Tersedia pada: <http://www.ejournal.lembahdempo.ac.id>
- [28] A. Mutolib dan A. Mulyoto, "OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer dan Science PERANCANGAN SISTEM APLIKASI AMAL MASJID ONLINE MENGGUNAKAN METODE EXTREME PROGRAMMING BERBASIS MOBILE DI MASJID JAMI' NURUL IHSAN GANDUL," vol. 2, no. 1, 2023.
- [29] F. Enggar Krisnada dan R. Tanone, "Aplikasi Penjualan Tiket Kelas Pelatihan Berbasis Mobile menggunakan Flutter," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 5, no. 3, Jan 2020.
- [30] N. Sofi dan R. Dharmawan, "PERANCANGAN APLIKASI BENGKEL CSM BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FRAMEWORK FLUTTER (BAHASA DART)," *JTS*, vol. 1, no. 22 Juni 2022.
- [31] Budi Sudrajat "Penggunaan Teknologi Flutter dalam Aplikasi Mobile Untuk Pengembangan Kedai Kopi" Volume 6, Number 1, Oktober 2021. T. Nizami dan Y. A. Fahrizal, "MODEL GAME SEJARAH PERANG BANJAR MENGGUNAKAN UNREAL ENGINE 4" Volume 6, Number 1, Oktober 2021.

- [32] T. Nizami dan Y. A. Fahrizal, “MODEL GAME SEJARAH PERANG BANJAR MENGGUNAKAN UNREAL ENGINE 4” Vol.9, No.3, Desember 2020.
- [33] L. Yeremia, D. Pangau, S. Tangkawarouw, G. Kaunang, dan A. S. M. Lumenta, “Game Based Education : Pengenalan Peristiwa Sejarah Permesta di Minahasa,” *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 14, no.2 April-Juni 2019.
- [34] A. S. Shintyaningsih *dkk.*, “Game Clash of Klungkung Kingdom Sebagai Media Pengenalan Sejarah Kerta Gosa Berbasis Android” Volume XII No.III Desember 2022..
- [35] Z. Fitriani Ardi dan H. B. Dirgantara, “Pengembangan Gim Kuis Pengenalan Sejarah Perang Dunia I Berbasis Desktop,” 2022.
- [36] F. Ardika, R. Makhfuddin Akbar, dan Y. N. Sukmaningtyas, “Terbit online pada laman web jurnal: <http://ejurnal.unim.ac.id/index.php/submit> SUBMIT (Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Sains),” vol. 3, no. 1, hlm. 49–55, 2023, [Daring]. Tersedia pada: <http://ejurnal.unim.ac.id/index.php/submit>
- [37] M. Alda, “SISTEM INFORMASI LAUNDRY MENGGUNAKAN METODE WATERFALL BERBASIS ANDROID PADA SIMPLY FRESH LAUNDRY,” *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 3, no. 2, 2019.