

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ani Nurdiani Azizah, "Republik Indonesia. Undang-Undang Nomor 63 Tahun 2014 Tentang Pendidikan kepramukaan Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler Wajib Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah." Accessed: Nov. 14, 2023. [Online]. Available:
<https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/Permendikbud%20Nomor%2063%20Tahun%202014.pdf>
- [2] N. Nurdin, J. Jahada, and L. Anhusadar, "Membentuk Karakter melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka pada Anak Usia 6-8 Tahun," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, pp. 952–959, Jul. 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i2.1603.
- [3] K. Wening Sari, S. Saputro, and dan Budi Hastuti, "PENGEMBANGAN GAME EDUKASI KIMIA BERBASIS ROLE PLAYING GAME (RPG) PADA MATERI STRUKTUR ATOM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MANDIRI UNTUK SISWA KELAS X SMA DI KABUPATEN PURWOREJO," *JPK, Jurnal Pendidikan Kimia*, vol. 3, 2014.
- [4] B. Darmanto and E. Sudarmilah, "Game Edukasi Dampak Pergaulan Bebas," *Jurnal PROtek*, vol. 3, no. 2, pp. 46–89, 2016.
- [5] R. Fitri and R. Yogica, "Validitas Game Edukasi Klasifikasi Tumbuhan Berbasis Permainan Koa sebagai Media Pembelajaran Biologi," *Jurnal Pedagogi Hayati*, vol. 2, no. 2, 2018, doi: 10.31629/ph.v2i2.
- [6] F. Eko Nugroho, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE STUDI KASUS TOKOKU," *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, vol. 7, no. 2, pp. 717–724, 2016.
- [7] J. P. Hendrik Sitorus and M. Sakban, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Mandiri 88 Pematangsiantar," *Jurnal Bisantara Informatika (JBI)*, vol. 5, no. 2, 2021.
- [8] D. A. Rianto *et al.*, "PERANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS (SIG) LOKASI MINIMARKET DI KOTA JAMBI BERBASIS ANDROID," *Jurnal Ilmiah Media SISFO*, vol. 9, no. 2, 2015.
- [9] indah,indu purnomo, "APLIKASI GAME EDUKASI LINGKUNGAN AGEN P VS SAMPAH BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2," *Tecnologia Jurnal Ilmiah*, vol. 11, no. 2, 2020.
- [10] A. Diwimuri and J. Soebagyo, "PERANCANGAN GAME EDUKASI 'THINKING MATH' UNTUK MELATIH KEMAMPUAN PENALARAN MATEMATIS," *EduMatSains Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains*, vol. 7, no. 1, pp. 113–130, 2022, [Online]. Available: <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/edumatsains>

- [11] P. Ludvyah Ekawati and A. Z. Falani, "PEMANFAATAN TEKNOLOGI GAME UNTUK PEMBELAJARAN MENGENAL RAGAM BUDAYA INDONESIA BERBASIS ANDROID," *Jurnal Ilmiah: Lintas Sistem Informasi dan Komputer (LINK)*, vol. 22, no. 1, 2015.
- [12] S. Noviyanti, "Perancangan aplikasi game edukasi untuk pembelajaran Bahasa Ternate pada anak-anak," *IJIS-Indonesian Journal On Information System*, vol. 2, no. 2, pp. 56–68, 2017.
- [13] E. Wijayanto, "Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo," *Jurnal penelitian pendidikan guru sekolah dasar*, vol. 5, no. 3, 2017.
- [14] A. Mewengkang, I. R. H Tangkawarow, and Hendrik Kasehung, "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Ekosistem Berbasis Mobile," *Jurnal Sains dan Teknologi, Universitas Negeri Manado*, vol. 1, no. 1, p. 27, 2018, [Online]. Available: <http://ejournal.unima.ac.id/index.php/>
- [15] Damanik and A. Saiful, "Pramuka ekstrakurikuler wajib di sekolah.," *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, vol. 13, no. 12, pp. 16–21, 2014.
- [16] A. Surono, "Penanaman Karakter dan Rasa Nasionalisme pada Kegiatan Ektrakurikuler Pramuka di SMP N 4 Singorojo Kabupaten Kendal," *Indonesian Journal of Conservation*, vol. 06, no. 01, 2017.
- [17] H. Fauzi, "Motivasi Peserta Didik dalam Pengembangan Diri Pramuka," *Jurnal Pendidikan dan Olahraga*, vol. 5, no. 9, 2022.
- [18] D. W. Putra, A. P. Nugroho, W. Puspitarini, and K. Kunci, "GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI," *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, vol. 1, no. 1, 2016.
- [19] S. M. Andini, D. Aribowo, M. Fatkhurrohman, U. Sultan, and A. Tirtayasa, "Pengembangan Sistem Informasi Produk Usaha Mikro Kecil Menengah Berbasis Android di Dinas Perdagang dan UMKM Kota Serang-Banten," *JUPITER (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*.
- [20] L. Septiana, S. Nusa, M. Jakarta, J. Kramat, R. N. 18, and J. Pusat, "PERANCANGAN SISTEM PAKAR DIAGNOSA PENYAKIT ISPA DENGAN METODE CERTAINTY FACTOR BERBASIS ANDROID," *Jurnal TECHNO Nusa Mandiri*, vol. XIII, no. 2, p. 89, 2016.
- [21] M. Dedi Irawan and S. A. Simargolang, "Implementasi E-Arsip Pada Program Studi Teknik Informatika," *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 2, no. 1, 2018.
- [22] A. Ikhsan, M. Najib, and F. Ulum, "SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS TOKO DISTRO BERDASARKAN RATING KOTA BANDAR LAMPUNG BERBASIS WEB," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 1, no. 2, pp. 71–79, 2020, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>

- [23] Rosa and M. Shalahuddin, *Rekayasa Prangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Cet.3. Bandung: Informatika, 2013.
- [24] A. Feby Prasetya and U. Lestari Dewi Putri, "Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language)," *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan dan Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 14–18, 2022.
- [25] J. Saptia Kurnia and F. Risyda, "RANCANG BANGUN PENERAPAN MODEL PROTOTYPE DALAM PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENCATATAN PERSEDIAAN BARANG BERBASIS WEB," *JSI(Jurnal Sistem Informasi)*, vol. 8, no. 2, 2021.
- [26] A. Hendini, "PEMODELAN UML SISTEM INFORMASI MONITORING PENJUALAN DAN STOK BARANG (STUDI KASUS: DISTRO ZHEZHA PONTIANAK)," *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, vol. 4, no. 2, 2016.
- [27] F. Hidha Rahmawati, E. Adityarini, K. Kunci -Barang Masuk, B. Keluar, S. Informasi, and P. Barang, "Sistem Informasi Persediaan Barang pada CV. Anak Teladan," *JURNAL SISTEM INFORMASI STMIK ANTAR BANGSA*.
- [28] L. Stefano Mongi, A. S. M Lumenta, and A. M. Sambul, "Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity," *Journal Teknik Informatika*, vol. 14, no. 1, 2018.
- [29] K. Solekhan Arif, M. Hendra Sugiharto, F. Nugroho, and J. Nur Fadilah, "Rancang Bangun Game Labirin Hijaiyah Dengan Unity Menggunakan Metode Finite State Machine," *Journal of Computer and Information Technology*, vol. 4, no. 1, pp. 49–53, 2020, [Online]. Available: <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick>
- [30] V. Valentine, K. M. Valentino, and U. Majorsy, "PERMAINAN Q'ZZIE SEBAGAI APLIKASI DRILL AND PRACTICE MENGGUNAKAN GAME ENGINE UNITY," *UG Journal*, vol. 16, 2022.
- [31] M. Iqbal, A. H. Rahman, A. Arwan, and A. Rachmadi, "Pembangunan Kakas Bantu Pencarian Lokasi Fitur dalam Source Code menggunakan Metode Latent Semantic Indexing," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 4, no. 9, pp. 2998–3004, 2020, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [32] T. Roy, A. Suciono, G. Satia Budhi, and S. Rostianingsih, "Perancangan dan Pembuatan Media Interaktif Fisika Suhu dan Kalor Bagi Anak SMP kelas VII Berbasis Android," *Jurnal Infra*, vol. 4, no. 1, pp. 61–66, 2016.
- [33] J. Mekel, A. Somopie, and A. Sugiarsi, "Rancang Bangun Game 3D Pertahanan Kerajaan Bowontehu," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 14, no. 4, 2019.
- [34] N. Ramsari and G. Ramadhan, "PEMBUATAN GAME SIDE SCROLLING 2D THE NAILA'S SURVIVAL BERBASIS ANDROID," *Jurnal FIKI*, vol. VIII, no. 2, pp. 2087–2372, 2018, [Online]. Available: <http://jurnal.unnur.ac.id/index.php/jurnalfiki>

- [35] I. Hasiba *et al.*, "PERANCANGAN GAME EDUKASI BELAJAR MATEMATIKA TINGKAT SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID DENGAN PENGEMBANGAN MODEL LUTHER," *Jurnal Rekayasa Komputasi Terapan*), vol. 03, no. 03, pp. 2776–5873, 2023.
- [36] D. Prayoga, L. Rusdiana, and F. Yedithia, "PENGEMBANGAN GAME 2D PLATFORMER 'VIRUS MUST DIE' BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN UNITY," *JURNAL SAINTEKOM Sains, Teknologi, komputer, dan Manajemen*, vol. 12, no. 2, pp. 200–299, 2022.
- [37] M. Hasan Syu'aibi, A. Mahmudi, and K. Auliasari, "PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI METODE FSM (FINITE STATE MACHINE) PADA GAME MILITARY DEFENCE 2D BERBASIS ANDROID," 2023.
- [38] Alvin and H. Pangaribuan, "PERANCANGAN APLIKASI GAME EDUKASI TENTANG MITOLOGI INDONESIA BERBASIS ANDROID," *Jurnal Comasie*, vol. 8, 2023.