

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anggelica And Putri, “Media Pembelajaran Interaktif”.
- [2] “282557-Game-Edukasi-Rambu-Lalu-Lintas-Berbasis-7875a392”.
- [3] L. Linda, A. Hidayati, And A. Maulana, “Rancang Bangun Game Edukasi Sebagai Media Pengenalan Rambu Lalu Lintas Berbasis Android,” *Simkom*, Vol. 8, No. 2, Pp. 174–186, Aug. 2023, Doi: 10.51717/Simkom.V8i2.242.
- [4] 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.
- [5] S. Alfaris And Y. Sartika Sari, “Analisa Dan Perancangan Aplikasi Penyewaan Gelanggang Olah Raga Berbasis Web (Studi Kasus: Gor Larangan),” 2020. [Online]. Available: <https://jurnal.ikhafi.or.id/index.php/jusibi/298>
- [6] A. H. , E. S. Angga Firmansyah, “Jurnal Informatika Dan Rekayasa Komputer (Jakakom).” [Online]. Available: <http://ejournal.unama.ac.id/index.php/jakakom>
- [7] Jesse Schell, “The Art Of Game Design A Book Of Lenses. Crc Press.”, Accessed: Jul. 05, 2024. [Online]. Available: <https://doi.org/10.1201/B17723>
- [8] J. McGonigal, “Reality Is Broken Why Games Make Us Better And How They Can Change The World. Penguin Books.”, Accessed: Dec. 05, 2024. [Online]. Available: https://hci.stanford.edu/courses/cs047n/readings/reality_is_broken.pdf
- [9] Muhammad Yusuf Muktitama, “Game Untuk Crime Scene Investigation”, Accessed: Jul. 05, 2024. [Online]. Available: <http://hdl.handle.net/123456789/20153>

- [10] David Williamson Shaffer, "How Computer Games Help Children Learn. Palgrave Macmillan.", Accessed: Jul. 05, 2024. [Online]. Available: <https://doi.org/10.1057/9780230601994>
- [11] James Paul Gee, "What Video Games Have To Teach Us About Learning And Literacy", Doi: 10.1145/950566.950595.
- [12] Richard Van Eck, "Digital Game-Based Learning It's Not Just The Digital Natives Who Are Restless", Accessed: Jul. 05, 2024. [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/242513283_Digital_Game_Based_Learning_It's_Not_Just_The_Digital_Natives_Who_Are_Restless
- [13] Restu Yudhoyono, "Strategi Pemerintahan Kabupaten Pulang Pisau Dalam Pemberdayaan Masyarakat Terhadap Penanggulangan Kebakaran Lahan Gambut Di Desa Pilang", Accessed: Jul. 14, 2024. [Online]. Available: https://www.academia.edu/43692346/Laporan_Akhir_Kelompok_G_06_New
- [14] J. Penelitian Dan Penalaran, A. Hidayah, And Mp. Smp Kemala Bayangkari Makassar, "Ensiklopedia ; Solusi Cerdas Memperkenalkan Provinsi Di Indonesia Pada Anak Sekolah," 2017, [Online]. Available: <http://journal.unismuh.ac.id/>
- [15] F. Chika Titania Putri, "Pengembangan Media Audio Visual Tiga Dimensi Untuk Pengenalan Provinsi Pada Anak Usia 15-16 Tahun", Accessed: Jul. 14, 2024. [Online]. Available: <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/download/1395/1057/3189>
- [16] Khusnul Diahratri, "Efektivitas Penggunaan Youtube Sebagai Media Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika Stkip Pgri Pacitan," 2022. Accessed: Jul. 14, 2024. [Online]. Available: <https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/931/>

- [17] Nafila Rismawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Snakder Misbox (Snakes Ladders Mistery Box) Untuk Kelas I Sekolah Dasar," 2020. Accessed: Jul. 14, 2024. [Online]. Available: <Http://Eprints.Umg.Ac.Id/3731/>
- [18] Nunuk Nuri Faridatunnisah, "Pengembangan M-Clip Berbasis Lectora Untuk Materi Pergerakan Benda Langit", Accessed: Jul. 14, 2024. [Online]. Available: <Http://Eprints.Umg.Ac.Id/5175/>
- [19] Muji Asih, "Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Akibat Paparan Radiasi Handphone Berbasis Android." Accessed: Jul. 14, 2024. [Online]. Available: <Https://Repository.Bsi.Ac.Id/Index.Php/Unduh/Item/242869/>
- [20] Andhi Yunindra Rochmansyah, "Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Menulis Huruf Arab Berbasis Android", Accessed: Jul. 14, 2024. [Online]. Available: <Http://Repository.Dinamika.Ac.Id/Id/Eprint/1220>
- [21] R. A. Haryono Triono, "Help Desk Aplication Android Based", Accessed: Jul. 14, 2024. [Online]. Available: <Https://Repository.Atmaluhur.Ac.Id/Bitstream/Handle/123456789/1839/Bab%20ii.Pdf?Sequence=3&Isallowed=Y>
- [22] Abet Dwi Saputra, "Perancangan Aplikasi E-Cif Pada Customer Service Berbasis Web." Accessed: Jul. 14, 2024. [Online]. Available: <Http://Eprints.Upj.Ac.Id/Id/Eprint/3023>
- [23] Heribertus Rudolf Dimas Haryo Wibowo, "Pembangunan Website Untuk Sistem Peminjaman Barang Dan Ruangan Di Universitas Sahid Surakarta", Accessed: Jul. 14, 2024. [Online]. Available: <Http://Repository.Usahidsolo.Ac.Id/2338/>
- [24] Angga Pradina Ramdani, "Perancangan Aplikasi Online Shop Dan Analisa Perbandingan Algoritma Fp-Growth Dan Algoritma Apriori Untuk Menentukan Rekomendasi Produk Pada Market Basket Analysis Di Ud

- Mandika Tec”, Accessed: Jul. 14, 2024. [Online]. Available: [Http://Repository.Unsada.Ac.Id/2524/](http://Repository.Unsada.Ac.Id/2524/)
- [25] Ramadian Nurqolbi, “Rancang Bangun Sistem Informasi Eksekutif Pada Pt. Pelabuhan Indonesia Iii (Persero) Berbasis Web”, Accessed: Jul. 15, 2024. [Online]. Available: [Https://Repository.Dinamika.Ac.Id/Id/Eprint/848/](https://Repository.Dinamika.Ac.Id/Id/Eprint/848/)
- [26] Steven, “Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Pengajuan Cuti Online Berbasis Web Di Pt. Putra Indo Cahaya.” Accessed: Jul. 14, 2024. [Online]. Available: [Https://Repository.Uib.Ac.Id/2621/](https://Repository.Uib.Ac.Id/2621/)
- [27] Nor Ari Setiawan, “Sistem Informasi Administrasi Berbasis Web Pada Pondok Pesantren Miftahul Huda (Ppmh) Malang”, Accessed: Jul. 14, 2024. [Online]. Available: [Http://Repository.Stiki.Ac.Id/47/](http://Repository.Stiki.Ac.Id/47/)
- [28] Muhammad Triyoga Syahputra, “Rancang Bangun Sistem Informasi Monitoring Proyek Konstruksi Berbasis Web.” Accessed: Jul. 14, 2024. [Online]. Available: [Https://Repository.Uin-Suska.Ac.Id/18311/](https://Repository.Uin-Suska.Ac.Id/18311/)
- [29] Srie Mulyani Wulandari, “Perancangan Sistem Informasi Inventory Dan Pemesanan Buku Pada Toko Buku Waroeng Pendidikan.” Accessed: Jul. 14, 2024. [Online]. Available: [Https://Elibrary.Unikom.Ac.Id/Id/Eprint/156/](https://Elibrary.Unikom.Ac.Id/Id/Eprint/156/)
- [30] Muhammad Riziq, “Rancang Bangun Sistem Informasi Peminjaman Pada Koperasi Kartika Cipta Wira Yudha.” Accessed: Jul. 14, 2024. [Online]. Available: [Https://Repository.Bsi.Ac.Id/Repo/Files/364035/Download/File_10-Bab-Ii-Landasan-Teori-Dikonversi.Pdf](https://Repository.Bsi.Ac.Id/Repo/Files/364035/Download/File_10-Bab-Ii-Landasan-Teori-Dikonversi.Pdf)
- [31] Devia Wisnu Raharjo, “Implementasi Framework Laravel Pada Sistem Informasi Sensus Barang Milik Negara Rumah Sakit Jiwa Prof.Dr. Soerojo Magelang.” Accessed: Jul. 14, 2024. [Online]. Available: [Https://Eprints.Utdi.Ac.Id/9846/](https://Eprints.Utdi.Ac.Id/9846/)

- [32] Nur Arif Anandhita, "Pengembangan Games Berbasis Unity 3d Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Musik Di Smpn4 Purworejo." Accessed: Jul. 15, 2024. [Online]. Available: <https://eprints.uny.ac.id/19571/>
- [33] Weliam Jonatan Mekel, "Rancang Bangun Game 3d Pertahanan Kerajaan Bowontehu", Accessed: Jul. 15, 2024. [Online]. Available: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/download/27647/27161>
- [34] Imran Hasbi Zulfahmi, "Implementasi Algoritma Collision Detection Dan Random Number Generator Untuk Menemukan Player Dan Mengacak Drop Item Pada Game Petualangan Berbasis Agen Cerdas," 2021. Accessed: Jul. 15, 2024. [Online]. Available: <http://repository.unsil.ac.id/4770/>
- [35] Kherina Surya Ningsih Nur Jamilah Aruan Ahmad Taufik Al Afkari Siahaan, "Yayasan Insan Cipta Medan Aplikasi Buku Tamu Menggunakan Fitur Kamera Dan Ajax Berbasis Website Pada Kantor Dispora Kota Medan", Accessed: Jul. 15, 2024. [Online]. Available: <https://jurnal.insanciptamedan.or.id/index.php/sitek/article/download/75/49>
- [36] T. A. Wahyuda, "Enkripsi Pesan Teks Menggunakan Algoritma Caesar Dan Base64." Accessed: Jul. 15, 2024. [Online]. Available: <https://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/eprint/2513/>
- [37] H. , R. Uci Juwita Agustiani, *Sistem Informasi Pendaftaran Di Rsia Prima Qonita Menggunakan Php Mysql Berbasis Web*. Accessed: Jul. 15, 2024. [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/293457-rancang-bangun-dan-implementasi-sistem-i-7b8cb07b.pdf>
- [38] Okta Ria Ningtias, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas Xi Di Sma/Ma." Accessed: Jul. 21, 2024. [Online]. Available: <http://repository.radenintan.ac.id/eprint/6304>

- [39] Yusril, Muhammad Jumardin, Dian Hasaniah, Sitti Aisa Anini, Emilia Kontesa, And Nur Asmawati, “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Menggunakan Smart Aplikasi Creator Pada Materi Media Visual,” *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, Vol. 2, No. 1, Pp. 36–44, Mar. 2022, Doi: 10.51454/Decode.V2i1.40.
- [40] 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.
- [41] Joshua Nico Subamurti Ad, “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Tentang Pencegahan Virus Covid-19 Menggunakan Unity”, Accessed: Jul. 21, 2024. [Online]. Available: [Https://Ojs.Cbn.Ac.Id/Index.Php/Jukanti/Article/Download/758/275](https://Ojs.Cbn.Ac.Id/Index.Php/Jukanti/Article/Download/758/275)
- [42] Karseno, Sariyasa, And I.G. Astawan, “Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Android Pada Topik Bilangan Bulat Kelas Vi Sekolah Dasar,” *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, Vol. 11, No. 1, Pp. 16–25, Sep. 2021, Doi: 10.23887/Jurnal_Tp.V11i1.621.

