

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. V. Vitianingsih dan T. Informatika, “Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini,” vol. 1, no. 1, hal. 1–8, 2016.
- [2] N. ZAIDAH, “Penerapan algoritma dijsktra untuk game hijaiyah skripsi,” UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM, 2016.
- [3] J. Ilmiah, I. Komputa, E. Volume, dan J. D. Bandung, “Game Detektif Samad Memberantas Koruptor Berbasis Desktop Galih Santika Barnas Teknik Informatika – Universitas Komputer Indonesia Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA).”
- [4] N. I. Widiastuti dan I. Setiawan, “Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo,” J. Ilm. Komput. dan Inform., vol. 1, no. 2, hal. 41–48, 2012.
- [5] W. Widodo dan I. Ahmad, “Penerapan Algoritma A Star (A*) pada Game Petualangan Labirin Berbasis Android,” Khazanah Inform. J. Ilmu Komput. dan Inform., vol. 3, no. 2, hal. 57, 2018.
- [6] A. Fatoni dan D. B. Rendra, “Perancangan Prototipe Sistem Kendali Lampu Menggunakan Handphone Android Berbasis Arduino,” J. PROSISKO Vol. 1 Sept. 2014, vol. 1, no. September, hal. 23–29, 2014.
- [7] I. BINANTO, “Analisa Metode Classic Life Cycle (Waterfall) Untuk Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia,” no. May 2014, 2014.
- [8] R. Meisadri and N. Indriani, “PEMBANGUNAN GAME FIRST PERSON SHOOTER 3D ALIEN HUNTER Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA),” *J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–6, 2013.
- [9] W. Zarman and D. Yuliawardhani, “Rancang-Bangun Aplikasi Pengenalan Penyakit Berbasis Android Menggunakan Metode Naïve Bayes,” *Komputika J. Sist. Komput.*, vol. 7, no. 1, pp. 31–38, 2018.
- [10] Drs. Marsudi, M.S. 2016. *TEORI GRAF*. Malang : UB PRESS