

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. IB, “Minat Baca Terus Menurun, Kalah dengan Game Online,” *www.inibengkulu.com*, 2018. [Online]. Available: <https://www.inibengkulu.com/minat-baca-terus-menurun-kalah-dengan-game-online/>.
- [2] M. M. Tersegno and L. Berlin, “PENERAPAN KONSEP GAMIFIKASI PADA E-LEARNING UNTUK PEMBELAJARAN ANIMASI 3 DIMENSI,” *Am. J. Roentgenol.*, vol. 181, no. 6, pp. 1716–1717, 2003, doi: 10.2214/ajr.181.6.1811716b.
- [3] I. Kautsar, R. I. Borman, and A. Sulistyawati, “Aplikasi pembelajaran bahasa isyarat bagi penyandang tuna rungu berbasis android dengan metode bisindo,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Multimed. 2015*, vol. 3, no. 2003, pp. 6–8, 2015.
- [4] S. Amami Pramuditya, M. S. Noto, and D. Syaefullah, “Game Edukasi Rpg Matematika,” *Eduma Math. Educ. Learn. Teach.*, vol. 6, no. 1, p. 77, 2017, doi: 10.24235/eduma.v6i1.1701.
- [5] W. Pratama, “Game Adventure Misteri Kotak Pandora,” *J. Telemat.*, vol. 7, no. 2, pp. 13–31, 2014.
- [6] H. Hasugian and A. N. Shidiq, “Rancang Bangun Sistem Informasi Industri Kreatif Bidang Penyewaan Sarana Olahraga,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun. Terap. 2012*, vol. 2012, no. Semantik 2012, pp. 606–612, 2012.
- [7] A. J. Ramadhan, I. Agustina, and M. Gufroni, “Perancangan Visualisasi Tiga Dimensi (3D) Pesawat Lepas Landas,” *JOINTECS (Journal Inf. Technol. Comput. Sci.)*, vol. 2, no. 2, pp. 89–92, 2017, doi: 10.31328/jointecs.v2i2.476.
- [8] A. Yordanus and E. Dodu, “Perancangan Robot Pemadam Api Wall

Follower Beroda dengan Metode Fuzzy Logic (Studi Kasus : Simulasi Kebakaran pada Komplek Perumahan Citraland Kota Palu),” vol. 10, no. 02, pp. 64–73, 2019.

[9] A. Rachmatullah, “Mempelajari C#: Bahasa Pemrograman Modern,” *Https://Slayerlewilda.Files.Wordpress.Com/2008/01/Mempelajari-C.Pdf*, pp. 1–136, 2002.

[10] P. Lks, F. Terintegrasi, K. Berbasis, P. Ctl, U. Meningkatkan, and H. Belajar, “Unnes Physics Education Journal,” vol. 3, no. 3, pp. 77–83, 2014.