

DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. Kamal, Lina, and A. H. Darius, "Pembuatan Game Simulasi ' Safety Way Out ,'" *Ilmu Komput. dan Sist. Inf.*, pp. 152–157, 2018.
- [2] A. E. Siswojo, A. Rahmansyah, and Y. Sudaryat, "Perancangan Game Simulasi Sapi Kerap Sebagai Upaya Revitalisasi Budaya Kerapan Sapi," *e-Proceeding Art Des.*, vol. 2, no. 2, pp. 702–711, 2015.
- [3] C. D. Irawan, D. J. Mamahit, and A. M. Sambul, "Pembuatan Game Simulasi Kewirausahaan untuk Profesi Petani," *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 1, pp. 71–78, 2019.
- [4] C. Gardadinata, A. Lumenta, and A. Sambul, "Pembuatan Game Simulasi Kewirausahaan untuk Profesi Nelayan," *J. Tek. Inform.*, vol. 4, no. 1, pp. 43–52, 2019.
- [5] Y. Findawati, Suprianto, and W. Sumarmi, "Game Simulasi Wirausaha Berbasis Model Pembelajaran Eksperiensial Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Di SMK Kelas XI," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 59–66, 2015.
- [6] M. S. Abdillah and R. Kustijono, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Simulasi Game Pada Pokok Bahasan Gerak Parabola Untuk Mendukung Ketuntasan Hasil Belajar Siswa," *Inov. Pendidik. Fis.*, vol. 5, no. 2, pp. 17–20, 2016.
- [7] N. R. Della, I. D. Wijaya, and B. Harijanto, "Pengembangan Game Simulasi Penanaman Padi Situ Bagendit (Studi Kasus Pada Uptd Pertanian Kecamatan Ngantang)," *J. Inform. Polinema*, vol. 3, no. 4, pp. 29–35, 2017.
- [8] Salmiati and Amiruddin, "Penerapan permainan simulasi sebagai teknik bimbingan kelompok untuk menyelesaikan konflik," *J. Konseling Andi Matappa*, vol. 1, no. 3, pp. 1–15, 2017.
- [9] A. S. Ardiyanta, "Desain Prototipe Media Pembelajaran Simulasi Sistem Rem Mobil Untuk Pembelajaran Siswa Smk Jurusan Otomotif," *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 113–117,

2017.

- [10] J. D. Sehang, V. Tulenan, and A. M. Sambul, “Perancangan Game Simulasi Kewirausahaan,” *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 1, pp. 79–88, 2019.
- [11] Liputan6.com, “Jaring-Jaring Makanan, Pengertian dan Contohnya yang Wajib Diketahui Anak IPA - Global Liputan6.com,” 2019. [Online]. Available: <https://www.liputan6.com/global/read/3876722/jaring-jaring-makanan-pengertian-dan-contohnya-yang-wajib-diketahui-anak-ipa>. [Accessed: 17-Aug-2019].
- [12] D. Piranto, I. Riyantini, M. U. Kurnia A., and D. J. Prihadi, “Karakteristik Sedimen Dan Pengaruhnya Terhadap Kelimpahan Gastropoda Pada Ekosistem Mangrove Di Pulau Pramuka,” *Perikan. dan Kelaut.*, vol. X, no. 1, pp. 20–28, 2019.
- [13] Bidang Integrasi Pengolahan and Diseminasi Statistik Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Barat, *Jawa Barat Dalam Angka 2015*. Bandung: Badan Pusat Statistika Provinsi Jawa Barat, 2015.
- [14] “Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Barat,” 2018. [Online]. Available: <https://jabar.bps.go.id/statictable/2018/04/05/553/luas-dan-sebaran-hutan-mangrove-menurut-kabupaten-kota-dan-kondisi-hutan-di-provinsi-jawa-barat-hektar-2016.html>. [Accessed: 14-Aug-2019].
- [15] “Terapkan Kurikulum Berbasis Mangrove, Indramayu Cetak Rekor MURI – INDRAMAYUKAB.GO.ID.” [Online]. Available: <https://indramayukab.go.id/terapkan-kurikulum-berbasis-mangrove-indramayu-cetak-rekor-muri/>. [Accessed: 15-Aug-2019].
- [16] E. Radjab and A. Jam’an, *Metodologi Penelitian Bisnis*. Makassar: Lembaga Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar, 2017.
- [17] I. Ikbal, “Tata Kelola Teknologi Informasi Di Universitas Pqr Berbasis Framework Cobit 4.1,” *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 7, no. 2, pp. 79–101, 2018.
- [18] R. A. Krisdiawan, “Implementasi Model Pengembangan Sistem Gdlc Dan Algoritma Linear Congruential Generator Pada Game Puzzle,” *Nuansa Inform.*, vol. 12, no. 2, pp. 1–9, 2018.

- [19] “KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN,” 2013, pp. 1–138.
- [20] “Pengertian Struktur Organisasi Beserta Fungsinya Lengkap,” *ruangguru*, 2018. [Online]. Available: <https://www.ruangguru.co.id/pengertian-struktur-organisasi-beserta-fungsinya-secara-jelas-dan-lengkap/>. [Accessed: 30-Sep-2019].
- [21] L. Hermawati, *Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi untuk Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Baturaja*. Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2019.
- [22] A. Fawaid, “Ekonomi Kreatif Di Kawasan Ekowisata Hutan Mangrove,” pp. 1120–1129, 2018.
- [23] A. Suryadi, “Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall,” *J. PETIK*, vol. 3, no. 1, pp. 8–13, 2017.
- [24] H. S. Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ict Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Edisi Pertama*, 1st ed. Jakarta: KENCANA, 2017.
- [25] W. Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, 2017.
- [26] D. Dermawan, P. Setiawati, D. Supriadie, and M. Alinawati, “Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Sentences Pada Mata Kuliah Basic Writing Di Stkip Garut,” *Ilmu Pendidik.*, vol. 15, no. 1, pp. 110–123, 2017.
- [27] H. D. Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif*, Pertama., vol. 53, no. 9. Yogyakarta: UNY Press, 2017.
- [28] “GDD (Game Design Document) – WEBSITE MATERI.” [Online]. Available: <https://staff.uniku.ac.id/rioandriyat/gdd-game-design-document/>. [Accessed: 29-Dec-2019].
- [29] B. C. Neyfa and D. Tamara, “Perancangan Aplikasi E-Canteen Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Object Oriented Analysis & Design (Ooad),” *Penelit. Komun. dan Opini Publik*, vol. 1, pp. 83–91, 2016.

- [30] E. F. Wati and A. A. Kusumo, "Penerapan Metode Unified Modeling Language (UML) Berbasis Desktop Pada Sistem Pengolahan Kas Kecil Studi Kasus Pada PT Indo Mada Yasa Tangerang," *J. Inform.*, vol. 5, no. 1, pp. 24–36, 2016.
- [31] K. Hamilton and R. Miles, *Learning UML 2.0*. O'Reilly, 2006.
- [32] A. Hendini, "Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak)," vol. IV, no. 2, pp. 107–116, 2016.
- [33] Apriani and S. J. Putra, "Desain Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web," *Sintesa*, pp. 9–20, 2018.
- [34] Y. Adharani, E. Susilowati, and E. Purwanto, "Penerapan Metode Simple Hill Climbing Search Untuk Pencarian Lokasi Terdekat Sekolah Menengah Atas Muhammdiyah," *Sist. Informasi, Teknol. Inform. dan Komput.*, vol. 7, no. 2, p. 15, 2017.
- [35] A. Diana and R. A. Nurrochmah, "Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Pelanggan dan Penagihan dengan Metodologi Berorientasi Obyek Studi Kasus Pada PT.XYZ," *Bit*, vol. 14, no. 1, pp. 7–15, 2017.
- [36] Kusriani, *Strategi Perancangan dan Pengolahan Basis Data*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET, 2007.
- [37] I. Warman and R. Ramdaniansyah, "Analisis Perbandingan Kinerja Query Database Management System (Dbms) Antara Mysql 5.7.16 Dan Mariadb 10.1," *Teknoif*, vol. 6, no. 1, pp. 32–41, 2018.
- [38] S. Fadli, "Model Rapid Application Development Dalam Pengembangan Sistem Reservasi dan Penyewaan Kamar Hotel," *J. Inform. dan Rekayasa Elektron.*, vol. 1, no. 1, pp. 57–64, 2018.
- [39] P. Agustin, Suryatiningsih, and B. Siswanto, "Aplikasi Pembayaran Spp Berbasis Web Di Sma Negeri 5 Kota Cimahi," vol. 2, no. 3, pp. 1062–1080, 2016.
- [40] R. Ramadan and Y. Widayani, "Game development life cycle guidelines," *2013 Int. Conf. Adv. Comput. Sci. Inf. Syst. ICACSYS 2013*, no. June, pp. 95–100, 2013.

- [41] J. Suharto, "Alpha Testing," *Binus University*, 2016. [Online]. Available: <https://sis.binus.ac.id/2016/12/16/alpha-testing/>. [Accessed: 03-Oct-2019].
- [42] B. Iskandar and A. U. Hamdani, "Desain dan Pengujian Sistem Informasi Jasa Pengiriman Barang Studi Kasus : PT.XYZ," pp. 67–72, 2017.
- [43] M. S. Mustaqbal, R. F. Firdaus, and H. Rahmadi, "Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN)," *J. Ilm. Teknol. Inf. Terap.*, vol. 1, no. 3, pp. 31–36, 2015.
- [44] J. Suharto, "Beta Test," *Binus University*, 2016. [Online]. Available: <https://sis.binus.ac.id/2016/12/16/beta-test/>. [Accessed: 03-Oct-2019].
- [45] H. Hendratman, *The Magic Corel Draw (revisi kedua)*. Bandung: Informatika Bandung, 2015.
- [46] A. T. Nugroho, "Peningkatan Kualitas Proses Melalui Software FL Studio," *J. Pendidik. Musik*, vol. 7, no. 1, pp. 8–14, 2018.
- [47] S. Hansun, M. B. Kristanda, and M. W. Saputra, *Pemrograman Android dengan Android Studio IDE*. Yogyakarta, 2018.
- [48] R. A. Rudawan, *UNITY - Tutorial Game Engine*. Bandung: Informatika Bandung, 2016.
- [49] T. Filus, "Pengenalan Bahasa Pemrograman C#," *CODEPOLITAN*, 2017. [Online]. Available: <https://www.codepolitan.com/pengenalan-bahasa-pemrograman-c-587effa1cb95b>. [Accessed: 03-Oct-2019].
- [50] A. Solichin, *Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL*. Jakarta: Universitas Budi Luhur.