

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. Usman, K. Candra, and J. T. Informatika, “Rancang Bangun Game Slider Puzzle Berbasis Android Menggunakan Metode Heuristik dengan Teknik Best First Search,” pp. 1–10.
- [2] J. Ilmiah and I. Komputa, “MEMBANGUN GAME EDUKASI SEJARAH WALISONGO Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika ( KOMPUTA ),” pp. 41–48, 2012.
- [3] P. Magister, B. Keahlian, I. Grafika, D. A. N. Seni, J. T. Informatika, and F. T. Informasi, “EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GAME EDUKASI BERJENIS PUZZLE , RPG DAN PUZZLE RPG,” 2017.
- [4] A. K. Makroskopis and M. D. A. N. Simbolik, “Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,” pp. 677–680, 2014.
- [5] E. Rina Puspita Dewi, Rusdi Efendi, “PERBANDINGAN ALGORTMA A\* (A-STAR) DENGAN ALGORITMA MINIMAX PADA GAME TIC-TAC-TOE,” vol. II, 2013.
- [6] J. Kuswanto and F. Radiansah, “Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI,” *An Nabighoh J. Pendidik. dan Pembelajaran Bhs. Arab*, vol. 14, no. 01, p. 129, 2018, doi: 10.32332/anabighoh.v20i01.1131.
- [7] E. N. A. Romadhoni, T. Widyaningtyas, and U. Pujiyanto, “Implementasi Model Waterfall Pada Pengembangan Sistem Informasi Alumni SMKN 1 Jenangan Ponorogo,” *Semin. Nas. Sist. Inf. Indones.*, vol. 1, no. November, pp. 445–452, 2015.
- [8] M. Yunus, I. F. Astuti, and D. M. Khairina, “Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar,” *Inform. Mulawarman J. Ilm. Ilmu Komput.*, vol. 10, no. 2, p. 59, 2015, doi: 10.30872/jim.v10i2.192.
- [9] A. Gunadi and H. Al Fatta, “Analisis Dan Pembuatan Game ‘ Petualangan Si Argo’ Berbasis Flash,” *Data Manaj. dan Teknol. Inf.*, vol. 13, no. 1, p. 42, 2012.
- [10] Yuliana, Ananda, and I. Surya, “Implementasi Algoritma A Star pada Pemecahan Puzzle 8,” *J. Tek. Inform.*, vol. 1, no. September, pp. 1–9, 2012.
- [11] I. Bonny, T. Panggabean, Y. Suryadharma, and P. Nugroho, “Penyelesaian Permasalahan 8 Puzzle dengan Menggunakan Algoritma A \* ( A Star ),” pp. 8–10.
- [12] S. Nasution, A. H. Nasution, and A. L. Hakim, “Pembuatan Plugin Tile-Based Game Pada Unity 3D,” *It J. Res. Dev.*, vol. 4, no. 1, pp. 46–60, 2019, doi: 10.25299/itjrd.2019.vol4(1).3517.

- [13] S. Lorena, Y. R. Ginting, and W. Aditama, “Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Stimulasi Bayi Menggunakan Metode Marker Berbasis Android,” *J. Manaj. Inform.*, vol. 1, no. 13, pp. 1–14, 2017.
- [14] H. L. H. S. Warnars, “Pemodelan Elearning Perguruan Tinggi Dengan Menggunakan Framework Learning Technology System Architecture (Ltsa) Dan Unified Modeling Language (Uml),” *JUTI J. Ilm. Teknol. Inf.*, vol. 15, no. 1, p. 43, 2017, doi: 10.12962/j24068535.v15i1.a634.
- [15] H. A. Ericksoon and I. Kuswardayan, “Rancang Bangun Game Berhitung Spaceship Dengan Pengendali Suara Menggunakan Speech Recognition Plugin,” *J. Tek. ITS*, vol. 5, no. 2, 2016, doi: 10.12962/j23373539.v5i2.19717.
- [16] I. F. Utami, K. I. Satoto, and K. T. Martono, “Teka-teki Unsur Kimia sebagai Media Pembelajaran Kimia Interaktif bagi siswa SMA Kelas X Berbasis Android,” *J. Teknol. dan Sist. Komput.*, vol. 4, no. 1, p. 139, 2016, doi: 10.14710/jtsiskom.4.1.2016.139-149.