

## Daftar Pustaka

- [1] S. Hidayatulloh, H. Praherdhiono, and A. Wedi, “Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam,” *JKTP J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 3, no. 2, pp. 199–206, 2020, doi: 10.17977/um038v3i22020p199.
- [2] M. K. Grady, H. Karnadi, and Y. H. Yulianto, “Perancangan Game Edukasi Cerita Rakyat Malin Kundang untuk Anak,” *J. DKV Adiwarna*, vol. 1, no. 4, pp. 1–15, 2016, [Online]. Available: <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/1967>
- [3] D. Tresnawati and I. Setyawan, “Rancang Bangun Game Bergenre Role Playing Game Cerita Rakyat Sangkuriang,” *J. Algoritm.*, vol. 18, no. 1, pp. 231–236, 2021, doi: 10.33364/algoritma/v.18-1.818.
- [4] A. Zulkarnais, P. Prasetyawan, and A. Sucipto, “Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung Pada Platform Android,” *J. Inform. J. Pengemb. IT*, vol. 3, no. 01, pp. 96–102, 2018.
- [5] J. Santoso, “Ketertarikan Game Online daripada Minat Membaca Bagi Anak,” *J. Elem. Sch. Educ.*, vol. 2, no. 2, pp. 107–108, 2022.
- [6] H. Maulana and M. A. Aliska, “Pembangunan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas Vii (Study Kasus Smp Xyz),” *Maj. Ilm. UNIKOM*, vol. 16, no. 2, pp. 145–154, 2018, doi: 10.34010/miu.v16i2.1357.
- [7] M. Nagaku, M. Salim, and H. Maulana, “International Journal of Informatics Information System and Computer Engineering Development of an Educational Training Game for Ear Sensitivity of Intervals,” pp. 89–100, 2023.
- [8] M. Daulana and H. Maulana, “the Development of Go Go Greenland Educational Environmental Game Based on Android,” no. 112, pp. 2–9,

- 2017, [Online]. Available: <https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/756/jbptunikompp-gdl-maujidaula-37793-11-21.unik-s.pdf>
- [9] R. T. Subagio, D. Martha, and Syaifuddin, “Aplikasi Game Edukasi Labyrinth Wall 3D Menggunakan Unity3D,” *J. Digit*, vol. 5, no. 1, pp. 53–62, 2017.
- [10] B. Sugianto and G. P. Utama, “Implementasi Algoritma Pathfinding Dan Decision Tree Dalam Pembuatan Video Game Bergenre Third Person Shooter,” *Skanika*, vol. 4, no. 2, pp. 7–14, 2021, doi: 10.36080/skanika.v4i2.1825.
- [11] E. Batuwael, A. S. . Lumenta, and V. Tulenan, “Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Kebersihan Mulut Pada Anak Umur 5-10 Tahun Berbasis Android,” *J. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 1, 2016, doi: 10.35793/jti.7.1.2016.10771.
- [12] S. Ramadaniati, D. A. Sani, and M. F. Arif, “Rancang Bangun Mobile Game Adventure Of Studies Sebagai Media Pembelajaran,” *INTEGER J. Inf. Technol.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–8, 2021, doi: 10.31284/j.integer.2021.v6i1.1200.
- [13] E. Junanto, A. B. Osmond, A. Siswo, and R. Ansori, “Membuat Pergerakan Non-Player Character (Npc) Menggunakan Metode a Star Making Non-Player Character (Npc) Movement Using the a Star Method,” vol. 7, no. 1, p. 1491, 2020.
- [14] Y. D. Doko, “Kesantunan Berbahasa Dalam Kumpulan Cerita Rakyat Nusa Tenggara Timur,” *RETORIKA J. Ilmu Bhs.*, vol. 3, no. 1, pp. 159–169, 2017, doi: 10.22225/jr.3.1.163.159-169.
- [15] M Teguh Prihandoyo, “Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web,” *J. Inform. J. Pengemb. IT*, vol. 3, no. 1, pp. 126–129, 2018.
- [16] N. Azwanti, “SISTEM INFORMASI PENJUALAN TAS BERBASIS WEB DENGAN PEMODELAN UML,” *Kumpul. J. Ilmu Komput. Vol. 04, No.01*

*Februari 2017 ISSN 2406-7857*, vol. v, no. 6, pp. 2827–2839, 1978.

- [17] Y. Heriyanto, “Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT.APM Rent Car,” *J. Intra-Tech*, vol. 2, no. 2, pp. 64–77, 2018.
- [18] A. D. Rachmanto and M. S. Noval, “Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3D,” *FIKI |Jurnal Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 9, no. 1, pp. 29–37, 2018, [Online]. Available: <https://jurnal.unnur.ac.id/index.php/jurnalfiki/article/view/237>
- [19] M. C. Wibowo, “Membuat Video Game Dengan 3D Unity,” p. 514, 2022.
- [20] E. T. Mendoza Guevarra, *Creating Game Environments in Blender 3D*. 2020. doi: 10.1007/978-1-4842-6174-3.
- [21] R. F. DeVellis, “Scale Development Theory and Applications (Fourth Edition),” *SAGE Publ.*, vol. 4, p. 256, 2016.