

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Santoso, “Game Petualangan Festifal Budaya Sekala Brak Sebagai Media Pengenalan Pada Anak Sekolah Dasar Berbasis Android,” Thesis, Universitas Teknokrat Indonesia, 2018.
- [2] A. W. Syakhrani and M. L. Kamil, “Budaya dan Kebudayaan Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal,” *Cross-border*, vol. 5, no. 1, pp. 782–791, 2022.
- [3] A. Prasetyo, K. S. Batubulan, and A. Z. Sujudi, “Rancang Bangun Runner Game 2D Dengan Tema Pengenalan Kembali Lirik Lagu Daerah Menggunakan Algoritma Fisher-Yates Shuffle,” *Sentia*, vol. 12, no. 1, pp. 21–25, 2020.
- [4] Oktavia Zelina, “Pengenalan dan Pembelajaran Alat Musik Tradisional Kabupaten Kuantas Singingi Berbasis Android,” *Jurnal Perencanaan, Sains, Teknologi, dan Komputer*, vol. 4, no. 1, pp. 897–901, 2021.
- [5] E. P. Rudolf Dekha Silaen, Apri Junaidi, “Aplikasi Pengenalan Budaya Jawa Tengah Menggunakan Virtual Reality Berbasis Android,” *Jurnal DINDA*, vol. 1, no. 2, pp. 63–72, 2021, [Online]. Available: <http://repository.ittelkom-pwt.ac.id/id/eprint/6433%0A>
- [6] P. Prasetyo, “Perancangan Aplikasi Pengenalan Budaya Jawa Tengah Berbasis Android,” Thesis, Universitas Dinamika Bangsa, 2021. [Online]. Available: <http://repository.unama.ac.id/id/eprint/1878>
- [7] A. J. Kurniawan, C. Hermawan, P. Studi, S. Informasi, and U. D. Ali, “Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Android,” *Jurnal Penelitian Dosen Fikom (UNDA)*, vol. 10, no. 2, pp. 1–5, 2019, [Online]. Available: <http://jurnal.unda.ac.id/index.php/Jpdf/article/view/137/132>
- [8] F. E. Gamal, E. Iryanti, T. G. Laksana, and A. N. A. Thohari, “Pengenalan peristiwa sejarah Indonesia melalui game edukasi dengan metode

- multimedia development life cycle,” *Conference on Electrical Engineering, Telematics, Industrial Technology, and Creative Media*, vol. 2, no. 1, pp. 67–73, 2018, [Online]. Available: [http://repository.itttelkom-pwt.ac.id/id/eprint/5154%0Ahttp://repository.itttelkom-pwt.ac.id/5154/4/BAB I.pdf](http://repository.itttelkom-pwt.ac.id/id/eprint/5154%0Ahttp://repository.itttelkom-pwt.ac.id/5154/4/BAB%20I.pdf)
- [9] S. Purwanti, R. Astuti, J. Jaja, and R. Rakhmayudhi, “Application of the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Methodology to Build a Multimedia-Based Learning System,” *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, vol. 5, no. 1, pp. 2498–2506, 2022.
- [10] S. L. Rahayu, Fujiati, and R. Dewi, “Educational Games as A learning media of Character Education by Using Multimedia Development Life Cycle (MDLC),” *International Conference on Cyber and IT Service Management, CITSM 2018*, no. Citsm, pp. 1–4, 2019, doi: 10.1109/CITSM.2018.8674288.
- [11] I. Rohmawati, “Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara ‘Tanara’ Menggunakan Unity 3D Berbasis Android,” *Jurnal SITECH: Sistem Informasi dan Teknologi*, vol. 2, no. 2, pp. 173–184, 2019, doi: 10.24176/sitech.v2i2.3907.
- [12] M. Baihaiki, “Implementasi Game Edukasi Kesenian Budaya Indonesia Berbasis Dekstop dengan Metode MDLC pada SDS Harapan Jaya Jakarta Barat,” *Jurnal Sosial dan Teknologi (SOSTECH)*, vol. 1, no. 7, pp. 607–614, 2021.
- [13] R. Nurcholli, A. I. Purnamasari, A. R. Dikananda, O. Nurdiawan, and S. Anwar, “Game Edukasi Pengenalan Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jepang,” *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, vol. 3, no. 3, pp. 338–345, 2021, doi: 10.47065/bits.v3i3.1091.
- [14] M. Ezra, J. Baya, V. Tulenan, S. D. E. Paturusi, M. Ezra, and J. Baya, “Rancang Bangun Aplikasi Game Rhythm Lagu Daerah di Indonesia,”

- Jurnal Teknik Informatika*, vol. 7, no. 1, pp. 67–74, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika>
- [15] N. David Siswanto, “Game Edukasi Mengenal Karakter Pahlawan Dengan Multimedia Development Life Cycle (Kasus: SD Negeri 01 Rorotan, Jakarta Utara),” *SmartEDU*, vol. 1, no. 4, pp. 146–157, 2022, doi: <https://ejournal.abivasi.id/index.php/SmartEDU>.
- [16] E. R. Subhiyakto, Y. P. Astuti, P. Studi, T. Informatika, F. I. Komputer, and U. D. Nuswantoro, “Pembangunan Aplikasi Pemodelan Diagram Kelas Untuk Pembelajaran Unified Modeling Language,” *SENDI*, pp. 158–16, 2019, [Online]. Available: <https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/sendu/article/view/7366>
- [17] R. A.S and M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak: Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Keempat. Bandung: Informatika, 2018.
- [18] E. Dwi Pangesti, “Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Materi Mengenal Tokoh Awal Kemerdekaan Untuk Siswa Kelas 9 SMP,” Universitas Siliwangi, 2019. [Online]. Available: <http://repositori.unsil.ac.id/id/eprint/801%0A>
- [19] D. Afian, “Implementasi Game Edukatif Berbasis Media Gambar Di Paud Bintang Ceria Langon Tahunan Jepara,” Universitas Islam Nahdlahtul Ulama, 2020. [Online]. Available: <http://eprints.unisnu.ac.id/id/eprint/1469>
- [20] C. E. Fitriana, M. Maimunah, and Y. Roza, “Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Transformasi,” *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, vol. 7, no. 2, pp. 297–305, 2021, doi: 10.33394/jk.v7i2.3268.
- [21] M. Syarif and E. B. Pratama, “Analisis Metode Pengujian Perangkat Lunak Blackbox Testing Dan Pemodelan Diagram Uml Pada Aplikasi Veterinary Services Yang Dikembangkan Dengan Model Waterfall,” *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, vol. 5, no. 2, pp. 253–258, 2021.

- [22] A. Galih Pradana and S. Nita, "Rancang Bangun Game Edukasi 'AMUDRA' Alat Musik Daerah Berbasis Android Afista Galih Pradana Sekreningsih Nita," *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 2, no. 1, pp. 77–80, 2019, [Online]. Available: <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/1062>
- [23] S. N. R. Riza Setiawan, "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Qur'an Edu Berbasis Android," *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 2, no. 1, pp. 225–228, 2019, [Online]. Available: <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/1125/954>
- [24] R. I. Wardhana, "Media Pembelajaran Pengenalan Flora dan Fauna Dalam Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar," Universitas Islam Indonesia, 2019. [Online]. Available: <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/16618>
- [25] M. Khaerudin, D. B. Srisulistiowati, and J. Warta, "Game Edukasi Dengan Menggunakan Unity 3D Untuk Menunjang Proses Pembelajaran," *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, vol. 8, no. 2, pp. 263–272, 2021, doi: 10.35968/jsi.v8i2.741.
- [26] A. B. Santoso and S. Informasi, "Rancang Bangun Media Pembelajaran Pemrograman Web Menggunakan Construct 2 Pada TKJ SMKN 4 Bandar Lampung," *Jurnal Teknologi Terkini*, vol. 2, no. 9, pp. 1–13, 2022, [Online]. Available: <http://teknologiterkini.org/index.php/terkini/article/view/249>
- [27] S. W. Ningrum, I. Akrunanda, and A. Reza Perdanakusuma, "Evaluasi dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile Ojesy Menggunakan Metode Usability Testing dan Use Questionnaire," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 5, pp. 4825–4834, 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5350>
- [28] F. Yusup, "Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif," *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol. 7, no. 1, pp. 53–59, 2018, doi: 10.21831/jorpres.v13i1.12884.

- [29] N. Dian and L. Noersanti, "Pengaruh Komunikasi, Disiplin, Dan Motivasi Terhadap Kinerja Karyawan Bagian Produksi Pt. Extrupack Bekasi Barat," Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia, 2020. [Online]. Available: <http://repository.stei.ac.id/1653/4/BAB 3.pdf>