

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Ahmadi, S. D. Ardianti, dan I. A. Pratiwi, “Nilai Pendidikan Karakter dalam Cerita Rakyat Sendang Widodari Kabupaten Kudus,” *Progres Pendidikan*, vol. 2, no. 1, hlm. 1–6, Jan 2021, doi: 10.29303/prospek.v2i1.55.
- [2] T. Rosmana, “Mitos Dan Nilai Dalam Cerita Rakyat Masyarakat Lampung,” *Patanjala : Jurnal Penelitian Sejarah dan Budaya*, vol. 2, no. 2, hlm. 191, Jun 2010, doi: 10.30959/patanjala.v2i2.215.
- [3] Asnawi, “Kategori dan Fungsi Sosial Teks Cerita Rakyat Masyarakat Banjar Hulu: sebagai Pengukuh Warisan Kebudayaan Lokal Bangsa,” *Jurnal Sastra Indonesia*, vol. 9, no. 3, hlm. 212–221, 2020, doi: doi.org/10.15294/jsi.v9i3.41939.
- [4] B. P. Andika, “Aplikasi Kisah Rakyat Riau Batu Belah Batu Bertangkup Menggunakan Android Berbasis Augmented Reality,” Skripsi, Fakultas Teknik, Universitas Islam Riau, Pekanbaru, 2019.
- [5] Maria Aprodita, *Dongeng Rakyat Indonesia*. Tangerang: Happy Holy Kids, 2016. Diakses: 15 Desember 2022.
- [6] N. P. D. D. Cahyani, “Analisis Video Animasi di Youtube Channel ‘Dongeng Kita’ serta Kaitannya Dengan Pembelajaran Cerita Rakyat di Kelas X SMA,” Skripsi, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, 2021.
- [7] S. Sintaro, R. Ramdani, dan S. Samsugi, “Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah di Indonesia,” *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 1, hlm. 51–57, Jun 2020, doi: 10.33365/jatika.v1i1.153.
- [8] V. P. P. Setyadharma, “Perancangan Aplikasi Game Mobile English Challenge sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris,” Skripsi, Fakultas Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Banyumas, 2018.
- [9] M. Dimitrievski, “Gaming Statistics – 2023,” *TrueList*, 25 Februari 2023. <https://truelist.co/blog/gaming-statistics/> (diakses 21 Juli 2023).

- [10] E. McDonald, “Newzoo’s video games market size estimates and forecasts for 2022,” *Newzoo*, 17 Maret 2023. <https://newzoo.com/resources/blog/the-latest-games-market-size-estimates-and-forecasts> (diakses 21 Juli 2023).
- [11] R. Mahendra, A. Trisnadoli, dan E. S. Nugroho, “Implementasi Teknik Sinematografi dalam Pembuatan Film Animasi 3D Cerita Rakyat ‘Batu Belah Batu Betangkup,’” *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, vol. 2, no. 2, hlm. 578–583, Agu 2018, doi: 10.29207/resti.v2i2.483.
- [12] E. N. T. Kuswanto, T. Rahman, dan A. F. Munadzar, “Game ‘Roro Jonggrang’ sebagai Media Belajar untuk Mengenalkan Cerita Rakyat,” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 5, no. 1, hlm. 33–38, Feb 2021, doi: 10.36040/jati.v5i1.3379.
- [13] M. A. P. Sujaya, I. G. M. Darmawiguna, dan M. W. A. Kesiman, “Pengembangan Game RPG 2D Legenda Desa Trunyan,” *INSERT: Information System and Emerging Technology Journal*, vol. 2, no. 2, hlm. 84–98, Jan 2021, doi: 10.23887/insert.v2i2.40691.
- [14] Kevina, “Perancangan Media Narasi Interaktif Cerita Asal Usul Kota Pekanbaru untuk Remaja Usia 12-17 Tahun,” Skripsi, Skripsi, Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara, 2022.
- [15] Marville University, “Future of Video Games: Trends, Technology, and Types,” 9 Maret 2021. <https://online.maryville.edu/blog/future-of-video-games/> (diakses 9 November 2022).
- [16] Ananda, M. S. Asih, dan Y. A. L. Fitri, “Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Pesisir (Sibolga) Melalui Game Interaktif Pada Anak Sekolah Dasar,” *Jurnal Komputer Teknologi Informasi Sistem Komputer*, vol. 1, no. 2, hlm. 124–129, Sep 2022.
- [17] T. S. Lusiana, S. U. Putri, dan F. Dewi, “Pengaruh Game Food Hunting Terhadap Peningkatan Pengetahuan Anak Usia Dini Tentang Makanan Sehat dan Bergizi,” dalam *Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta*, J. R. Maranatha, Ed., Purwakarta: Universitas Pendidikan

- Indonesia Kampus Purwakarta, Sep 2021, hlm. 361–369. Diakses: 10 November 2022.
- [18] E. S. Tan dan J. Jansz, “THE GAME EXPERIENCE,” *Product Experience*, hlm. 531–556, Jan 2008, doi: 10.1016/B978-008045089-6.50026-5.
- [19] Rakimahwati, S. Ismet, dan R. Zainul, *Game Interaktif Untuk Kecerdasan Psiko-Linguistik Anak Usia Dini*. Padang: Berkah Prima, 2019.
- [20] D. Setiawan, “Model Pembelajaran Fun dimasa Pandemi Covid 19 Pada Siswa SMK Taruna,” *Jurnal Pengabdian Inovasi dan Teknologi Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 1, hlm. 7–13, 2021.
- [21] R. Ramadan dan Y. Widyani, “Game development life cycle guidelines,” dalam *2013 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICACISIS 2013*, IEEE Computer Society, 2013, hlm. 95–100. doi: 10.1109/ICACISIS.2013.6761558.
- [22] M. Sumiati, R. Abdillah, dan A. Cahyo, “Pemodelan UML untuk Sistem Informasi Persewaan Alat Pesta,” *Jurnal Fasikom*, vol. 11, no. 2, hlm. 79–86, Agu 2021, doi: <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2673>.
- [23] A. Voutama, “Sistem Antrian Cucian Mobil Berbasis Website Menggunakan Konsep CRM dan Penerapan UML,” *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, vol. 11, no. 1, hlm. 103–111, Apr 2022, doi: 10.34010/komputika.v11i1.4677.
- [24] Uml-Diagrams.org, “UML 2.5 Diagrams Overview,” 4 November 2017. <https://www.uml-diagrams.org/uml-25-diagrams.html> (diakses 22 November 2022).
- [25] L. Setiyani, “Desain Sistem : Use Case Diagram,” dalam *Prosiding Seminar Nasional Inovasi dan Adopsi Teknologi (INOTEK)*, Femmy, Ed., Karawang: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Rosma, Sep 2021, hlm. 246–250. Diakses: 25 November 2022.
- [26] Dicoding Intern, “Contoh Use Case Diagram Lengkap dengan Penjelasannya,” 19 Mei 2021. <https://www.dicoding.com/blog/contoh-use-case-diagram/> (diakses 25 November 2022).

- [27] F. Silaen, A. Gea, H. G. Simanullang, F. G. Larosa, dan I. M. Sarkis, "Implementasi Algoritma Erlang Pada Kinerja Aliran Traffic Data Di Coffee Dante Medan," *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, vol. 2, no. 1, hlm. 55–60, Apr 2022.
- [28] R. Setiawan, "Memahami Class Diagram Lebih Baik," 13 Oktober 2021. <https://www.dicoding.com/blog/memahami-class-diagram-lebih-baik/> (diakses 25 November 2022).
- [29] Dicoding Intern, "Apa itu Activity Diagram? Beserta Pengertian, Tujuan, Komponen," 10 Maret 2021. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-activity-diagram/> (diakses 25 November 2022).
- [30] N. L. Junaedi, "Sequence diagram: Pengertian, manfaat, 14 komponen, dan contohnya," 29 September 2022. <https://www.ekrut.com/media/sequence-diagram-adalah> (diakses 26 November 2022).
- [31] I. Santry Nova dan A. Putra, "Eksplorasi Etnomatematika pada Cerita Rakyat," *Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 2, no. 1, hlm. 67–76, Mar 2022, doi: 10.31980/plusminus.v2i1.1497.
- [32] E. C. Lestari, "Analisis Aspek Nilai Moral 'Cerita Rakyat Nusantara' sebagai Alternatif Bahan Ajar Di Kelas X," Skripsi, Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya, 2022. Diakses: 14 November 2022. [Daring]. Tersedia pada: <http://repositori.unsil.ac.id/6229/>
- [33] O. Zul Apriani, Wurjinem, dan S. Ken Kustianti, "Analisis Nilai-Nilai Karakter Dalam Buku Cerita Rakyat Sang Piatu Menjadi Raja Dari Daerah Bengkulu," *Juridikdas Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, vol. 3, no. 2, hlm. 251–257, Agu 2020, doi: 10.33369/juridikdas.3.2.251-257.
- [34] N. Hendrastuty dan Y. Ihza, "Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Santri Berbasis Android," *Jurnal Data Mining dan Sistem Informasi*, vol. 2, no. 2, hlm. 21–34, 2021, doi: 10.33365/jdmsi.v2i2.1346.
- [35] A. Harahap, A. Sucipto, dan Jupriyadi, "Pemanfaatan Augmented Reality (AR) pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android," *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, vol. 1, no. 1, hlm. 20–25, 2020, doi: 10.33365/jiiti.v1i1.266.

- [36] Android Dev, “Catatan rilis SDK Platform,” 8 Oktober 2022. <https://developer.android.com/studio/releases/platforms?hl=id> (diakses 16 November 2022).
- [37] S. Widayati, Y. Irawan Chandra, dan D. Ruri, “Penerapan Metode Agile Process dengan Model Extreme Programming Dalam Pembuatan Game RPG ‘The Realm of Unknown’ Menggunakan MV RPG Maker,” *Jurnal Esensi Infokom*, vol. 6, no. 1, hlm. 51–58, Mei 2022, doi: 10.55886/infokom.v6i1.456.
- [38] Gotcha Gotcha Games, “RPG Maker MZ | Make Your Own Video Games! - RPG Maker,” 27 Mei 2020. <https://www.rpgmakerweb.com/products/rpg-maker-mz> (diakses 16 November 2022).
- [39] F. Galuh Sembodo, G. Fadila Fitriana, dan N. A. Prasetyo, “Evaluasi Usability Website Shopee Menggunakan System Usability Scale (SUS),” *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)*, vol. 5, no. 2, hlm. 146–150, Des 2021, doi: <https://doi.org/10.30871/jaic.v5i2.3293>.
- [40] R. I. Pramudya, “Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Laman Si Kromo Menggunakan Pendekatan User Centered Design,” Skripsi, Fakultas Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto, 2023.
- [41] H. A. Destania, “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Pakaian untuk Meningkatkan Customer Experience pada Umkm Konveksi Ababil,” Skripsi, Fakultas Teknologi dan Informatika, Universitas Dinamika, 2022.
- [42] R. R. Andalas dan M. Azrino Gustalika, “Evaluasi Usability Google Meet Pada Pembelajaran Daring Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough (Cw) Dan System Usability Scale (Sus),” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 6, no. 2, hlm. 601–608, 2022, doi: 10.36040/jati.v6i2.5348.
- [43] P. Wulandari, “Perancangan User Interface Aplikasi Rumah Sehat Retno Berbasis Smartphone dan Evaluasi System Usability Scale (SUS),” *Jurnal Ilmu Kesehatan Bhakti Setya Medika*, vol. 6, no. 1, hlm. 21–29, Sep 2021, doi: 10.56727/bsm.v6i1.50.

- [44] A. R. Achsan, “Analisis User Experience Pada Aplikasi Peduli Lindungi Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS),” Skripsi, Skripsi, Fakultas Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Banyumas, 2022.
- [45] Syahrudin dan Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media, 2012.
- [46] M. Rizki, M. Arhami, dan H. Huzeni, “Perbaikan Algoritma Naive Bayes Classifier Menggunakan Teknik Laplacian Correction,” *J Teknol*, vol. 21, no. 1, hlm. 39–45, Apr 2021, doi: 10.30811/teknologi.v21i1.2209.
- [47] M. N. Aqil, “Pengaruh Kompetensi, Independensi dan Pengalaman Auditor Terhadap Kualitas Audit (Studi Kasus pada Auditor Direktorat Jenderal Bea dan Cukai Jakarta),” Skripsi, Akuntansi, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia, Jakarta, 2021.
- [48] F. W. O. Maha, “Pengaruh Manajemen Laba dan Kinerja Operasi Terhadap Profitabilitas pada Perusahaan Go Public yang Melakukan Kebijakan Initial Public Offering (IPO) di Tahun 2008,” Skripsi, Fakultas Ekonomi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2014.
- [49] Badan Pusat Statistik Provinsi Riau, “Penduduk Menurut Jenis Kelamin dan Kelompok Umur Provinsi Riau (Jiwa) Tahun 2021-2023,” *Badan Pusat Statistik Provinsi Riau*, 15 September 2020. <https://riau.bps.go.id/indicator/40/73/1/penduduk-menurut-jenis-kelamin-dan-kelompok-umur-provinsi-riau.html> (diakses 23 Juli 2023).
- [50] D. F. H. Permadi, “Analisis Pengaruh Penerapan Dungeon Statis dan Dinamis pada Game Berjenis Adventure Terhadap Tingkat Enjoyment,” Tesis, Fakultas Teknologi Informatika, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, 2017.