

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Sahri, T. Nurhadianto, and A. Afrida, “Implementasi Sistem Informasi Akuntansi pada BUMDes Lumintu,” *J-MAS (Jurnal Manaj. dan Sains)*, vol. 7, no. 1, p. 250, 2022, doi: 10.33087/jmas.v7i1.397.
- [2] V. Amzalova, “Pengaruh Jiwa Kewirausahaan Masyarakat Terhadap Keberhasilan Bumdes Pertanian,” *Berk. Ilm. AGRIDEVINA*, vol. 9, no. 2, pp. 144–154, 2020, doi: 10.33005/adv.v9i2.2463.
- [3] S. A. Wahid. (2021, Des.22). Bangkit dari Pandemi, Desa Karangnangka Menggelar Festival Budaya [Online]. Available: <https://www.banyumasekspres.id/banyumas/bangkit-dari-pandemi-desakarangnangkamenggelar-festival-budaya/22/12/2021/>
- [4] R. Windawati and H. D. Koeswanti, “Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 2, pp. 1027–1038, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i2.835.
- [5] B. Yusuf, I. Maulina, and M. Fadhli, “*Game* Edukasi Pengembangan *Game* Edukasi I’Tikad 50 Berbasis Power Point di Dayah Al-Furqan Aceh Besar,” *JINTECH J. Inf. Technol.*, vol. 3, no. 2, pp. 93–106, 2022, doi: 10.22373/jintech.v3i2.1968.
- [6] R. R. Pratama and A. Surahman, “Perancangan Aplikasi *Game* Fighting 2 Dimensi dengan Tema Karakter Nusantara Berbasis Android Menggunakan Construct 2,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 2, pp. 234–244, 2021, doi: 10.33365/jatika.v1i2.619.
- [7] A. Kusuma and R. R. Santika, “*Game* Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Timun Mas dengan Penerapan Multimedia Development Life Cycle Educational *Game* to Introduce Timun Mas Folklore Using Multimedia Development Life Cycle (MDLC),” *SENAFTI*, vol. 1, no. 1, pp. 858–866,

2022.

- [8] K. Muhammad Rizal, Mursalim, “Rancang Bangun *Game* Edukasi Vocabulary English Menggunakan Metode MDLC,” *J. Tekn. Inf. dan Kom.*, vol. 9, no. 1, pp. 75–80, 2019.
- [9] D. Nurdiana and A. Suryadi, “Perancangan *Game* Budayaku Indonesiaku Menggunakan Metode MDLC,” *J. Petik*, vol. 3, no. 2, p. 39, 2018, doi: 10.31980/jpetik.v3i2.149.
- [10] F. Alfiansyah, S. Lina, and M. Sitio, “Implementasi Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) pada Aplikasi Edukasi Interaktif Pengenalan Mental Health Kepada Masyarakat Berbasis Mobile,” *J. Ilm. Komp. dan Pend.*, vol. 1, no. 1, pp. 6–16, 2022.
- [11] D. J. Laksana, A. Budiman, and W. Apriandari, “*Game* Edukasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Menggunakan Metode MDLC Berbasis Android,” *JUTISI J. Ilm. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 10, no. 1, p. 45, 2021, doi: 10.35889/jutisi.v10i1.579.
- [12] R. Purnama, “Perancangan Aplikasi *Game* Petualangan Si Unyil Berbasis Android Menggunakan Metode Finite State Machine,” *J. Dunia Ilmu*, vol. 1, no. 1, pp. 1–13, 2021.
- [13] R. Mulia Revandy and Y. Akbar, “Pengembangan Aplikasi Edukasi *Game* Little Iqra Berbasis Android Menggunakan Metode MDLC,” *J. Inform. dan Teknol. Komput. (J-ICOM)*, vol. 3, no. 1, pp. 11–16, 2022, doi: 10.33059/j-icom.v3i1.4140.
- [14] R. Nuqisari and E. Sudarmilah, “Pembuatan *Game* Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 Berbasis Android,” *Emit. J. Tek. Elektro*, vol. 19, no. 2, pp. 86–92, 2019, doi: 10.23917/emitor.v19i2.7987.
- [15] D. H. Kuwayyis, T. Listyorini, and E. Supriyati, “*Game* Edukasi Matematika Bilangan Pecahan Berbasis Android untuk Siswa Kelas 5 SD,”

- JIEET*, vol. 07, pp. 16–21, 2023.
- [16] A. R. Ramadhan, “Rancang Bangun *Game* Explore Sumatera Island Menggunakan Tools Construct 2 Berbasis Android,” *Tekn. Pint.*, vol. 3, no. 4, 2023.
- [17] F. Marzian and M. Qamal, “*Game* RPG ‘The Royal Sword’ Berbasis Desktop dengan Menggunakan Metode Finite State Machine (FSM),” *Sisfo J. Ilm. Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 61–96, 2017, doi: 10.29103/sisfo.v1i2.244.
- [18] A. Galih Pradana and S. Nita, “Rancang Bangun *Game* Edukasi ‘AMUDRA’ Alat Musik Daerah Berbasis Android,” *J. Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun. 2019*, vol. 2, no. 1, pp. 49–53, 2019.
- [19] Y. Fernando, I. Ahmad, A. Azmi, and I. Borman, “Penerapan Teknologi Augmented Reality Katalog Perumahan Sebagai Media Pemasaran pada PT. San Esha Arthamas,” *J. Sains Komput. Inform. (J-SAKTI)*, vol. 5, no. 1, pp. 62–71, 2021.
- [20] M. Syipa and S. Sutisna, “Implementasi *Game* Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Dekstop dengan Metode MDLC pada Majelis Ta’lim Raudhoh Al Ummahat Jakarta Barat,” *J. Sos. Teknol.*, vol. 1, no. 7, pp. 653–660, 2021, doi: 10.36418/jurnalsostech.v1i7.153.
- [21] Mustika, “Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC),” *J. Mikrotik*, vol. 8, no. 1, pp. 1–14, 2018.
- [22] D. D. Ayani, H. S. Pratiwi, and H. Muhardi, “Implementasi Web Scraping untuk Pengambilan Data pada Situs Marketplace,” *JUSTIN*, vol. 7, no. 4, pp. 257–262, 2019.
- [23] E. Oscarianda, Khairil, and R. Zulfiandry, “Pembuatan *Game* Cannon Ball Berbasis HTML5 Menggunakan Construct 2,” *Pros. Semin. Nas. Ilm.*

- Komp.*, vol. 1, no. 1, pp. 226–234, 2021.
- [24] I. I. Purnomo, “Aplikasi *Game* Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2,” *Technologia*, vol. 11, no. 2, pp. 86–90, 2020.
- [25] Y. I. Kurniawan, D. P. Paramesvari, and W. H. Purnomo, “*Game* Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Habitatnya untuk Siswa Sekolah Dasar,” *J. Penelit. Inov.*, vol. 1, no. 1, pp. 57–66, 2021, doi: 10.54082/jupin.6.
- [26] D. Fahrezi and F. N. Khasanah, “Penguujian Black Box dan Kuesioner pada *Game* Feed The Animal,” *J. Mhs. Bina Insa.*, vol. 3, no. 2, pp. 193–202, 2019.
- [27] V. Rizki, H. Saputro, and M. I. Wahyuddin, “*Game* Edukasi Pengenalan Binatang pada Anak Usia Dini 4-6 Tahun Menggunakan Metode Finite State Machine,” *JURASIK*, vol. 8, pp. 243–255, 2023.
- [28] S. L. Rahayu and Fujiati, “Rancang Bangun Aplikasi *Game* Edukasi Interaktif dengan Menggunakan Metode *Game* Design Document,” *J. VOI Voice Informatics*, vol. 8, no. 1, pp. 1–7, 2019.
- [29] A. P. Wibawa, M. Ashar, and S. Patmanthara, “Transfer Teknologi Pembuatan Curriculum Vitae dan Poster untuk Siswa Pondok Pesantren Al-Munawwaroh,” *Belantika Pendidik.*, vol. 4, no. 2, pp. 77–81, 2021, doi: 10.47213/bp.v4i2.107.
- [30] W. Putra Wijaya and H. Gunawan Sakti, “Efektivitas Media Pembelajaran Adobe Illustrator Berbasis Tutorial Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Prakarya,” *Teach. Learn. J. Mandalika*, vol. 2, no. 1, pp. 102–108, 2021.
- [31] B. M. Titioka, M. Huliselan, A. Sanduan, F. N. Ralahallo, and A. J. D. Siahainenia, “Pengelolaan Keuangan BUMDes di Kabupaten Kepulauan Aru,” *J. Pengabd. Masy. Jamak*, vol. 03, no. 01, pp. 1–9, 2020.