

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. C. Rosa, H. Sunardi, and H. Setiawan, “Rekayasa Augmented Reality Planet dalam Tata Surya sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa SMP Negeri 57 Palembang,” *J. Ilm. Inform. Glob.*, vol. 10, no. 1, 2019, doi: 10.36982/jig.v10i1.728.
- [2] 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.
- [3] 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.
- [4] 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.
- [5] M. Nurkhanif and W. Murtadho, “Nalar Kritis Pemikiran Zaghlul Al Najjar Tentang Jumlah Planet Tata Surya Dalam Kitab Tafsir Al Ayyat Al Kauniyyah,” *J. Pendidikan, Sos. dan Keagamaan*, vol. 19, no. 3, pp. 718–739, 2022.
- [6] R. A. Firmandasari, M. Suryawinata, F. N. Hasanah, and R. S. Untari, “Game Bahasa Jawa Krama Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Android,” *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 5, no. 2, p. 150, 2020, doi: 10.29100/jupi.v5i2.1807.
- [7] M. I. Feriyanto, E. Insanudin, and F. Susanti, “Perancangan Game Interaktif Untuk Aplikasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Planet Dalam Tata Surya Designing Interactive Games for Augmented Reality Technology Applications As a Media for Recognizing Planets in the Solar System,” vol. 7, no. 6, pp. 3631–3643, 2021.
- [8] M. R. Siregar and N. Nelmiawati, “Game 3D ‘Lawan Narkoba’ Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC),” *J. Appl. Multimed. Netw.*, vol. 4, no. 1, pp. 24–31, 2020, doi:

10.30871/jamn.v4i1.1634.

- [9] Y. S. WIBOWO and F. Y. Al Irsyadi, “Game Edukasi Pengenalan Sistem Tata Surya Untuk Kelas 6 Sekolah Dasar,” 2021, [Online]. Available: [http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/94563%0Ahttp://eprints.ums.ac.id/94563/2/Naskah Publikasi\\_Yoga Satria Wibowo %283%29.pdf](http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/94563%0Ahttp://eprints.ums.ac.id/94563/2/Naskah%20Publikasi_Yoga%20Satria%20Wibowo%283%29.pdf)
- [10] A. Chusyairi, J. S. L. Wibowo, and A. K. Winata, “Game Gandrung Stories Untuk Edukasi Kebudayaan Menggunakan Metode GDLC,” *J. Apl. Sist. Inf. dan Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 67–75, 2020.
- [11] A. A. Saputra, F. N. Putra, and R. D. R. Yusron, “Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle ( GDLC ) Berbasis Android,” *J. Autom. Comput. Inf. Syst.*, vol. 2, no. 1, pp. 66–73, 2022.
- [12] R. Gunawan, T. H. Prastyawan, and Y. Wahyudin, “Rancang Bangun Game Edukasi Perhitungan Dasar Matematika Sekolah Dasar Kelas 3, 4 Dan 5 Menggunakan Construct 2,” *J. interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 17, 2022.
- [13] J. Borichlev and H. B. Dirgantara, “Pembuatan Aplikasi Permainan Edukasi Tentang Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Berbasis Android,” vol. 8, no. 1, pp. 1204–1213, 2022.
- [14] D. Sartika, S. Gulo, H. Anggara, A. Saifudin, T. Informatika, and U. Pamulang, “Perancangan Game Edukasi Pengenalan Benda Gerak dan Benda Mati sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar Berbasis Android Menggunakan GDLC,” vol. 1, no. June, pp. 103–111, 2023.
- [15] D. A. Prambudi, “Perancangan Game Kenangan Balikpapan Dengan RPG Maker Menggunakan Metode Game Development Life Cycle,” vol. 15, no. 1, pp. 22–29, 2023.
- [16] N. P. Hutami, R. Prathama, and S. Fadillah, “Pembangunan Aplikasi Permainan Edukasi ‘Teka-Teki Muslim’ untuk Remaja Masjid Prisma Al-Mustaqim menggunakan Metode Game Development Life Cycle,” *J. Teknol. dan Manaj. Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 121–127, 2020, doi: 10.26905/jtmi.v6i2.5152.

- [17] W. Diharjo, "Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game," *INTEGER J. Inf. Technol.*, vol. 5, no. 2, pp. 23–35, 2020, doi: 10.31284/j.integer.2020.v5i2.1171.
- [18] M. R. Rinaldi, R. Napianto, and M. G. An'ars, "Game Edukasi Berhitung Anak Sekolah Dasar Menggunakan RPG Maker Berbasis Mobile," *J. Teknol. dan Sist. ...*, vol. 4, no. 1, pp. 61–66, 2023.
- [19] D. Hafiz Riyadli, "Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android," *Jorn. Científica Farmacol. y Salud I LAS*, vol. 28, no. 1, pp. 1–11, 2020.
- [20] S. Nazilah and F. S. Ramdhan, "Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Landmark Negara-Negara ASEAN Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Marker Based Tracking," *Ikra-Ith Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 99–107, 2021.
- [21] Desta, "Pengenalan Planet Dalam Tata Surya Berbasis Augmented Reality," no. December, pp. 0–20, 2021.
- [22] I. Farikhin, "Mengenal Bumi Antariksa," pp. 1–105, 2024, [Online]. Available:  
<https://repository.penerbiteureka.com/publications/568019/mengenal-bumi-antariksa>
- [23] H. Rohman, "Pengembangan Media Construct 2 dalam Pembelajaran Qira'ah di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Yogyakarta," *EDULAB Maj. Ilm. Lab. Pendidik.*, vol. 4, no. 1, pp. 25–46, 2019, doi: 10.14421/edulab.2019.41-03.
- [24] E. Oscarianda and R. Zulfiandry, "Pembuatan Game Cannon Ball Berbasis Html5 Menggunakan Construct 2," *Pros. Semin. Nas. Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 1, p. 2021, 2021.
- [25] K. N. Isnaini, D. F. Sulistiyani, and Z. R. K. Putri, "Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva," *SELAPARANG J. Pengabd. Masy. Berkemajuan*, vol. 5, no. 1, p. 291, 2021, doi: 10.31764/jpmb.v5i1.6434.
- [26] H. Nurfauziah and I. Jamaliyah, "Perbandingan Metode Testing Antara Blackbox Dengan Whitebox Pada Sebuah Sistem Informasi," *Visualika*,

vol. 8, no. 2, pp. 105–113, 2022.

- [27] W. Welda, D. M. D. U. Putra, and A. M. Dirgayusari, “Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus)s,” *Int. J. Nat. Sci. Eng.*, vol. 4, no. 3, pp. 152–161, 2020, doi: 10.23887/ijnse.v4i2.28864.
- [28] R. R. Kurniawan, P. Harliana, and K. -, “Aplikasi Pengenalan Nama Benda dalam Bahasa Jepang dengan Metode GDLC Berbasis Android,” *J. Ilmu Komput. dan Sist. Komput. Terap.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–11, 2022, doi: 10.35447/jikstra.v4i1.457.