

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. C. Lamia, A. S. M. Lumenta, and B. A. Sugiarto, "Implementasi Algoritma A* (A Star) Pada Game 3D Kebudayaan Suku Minahasa," *J. Tek. Elektro dan Komput.*, vol. 11, no. 2, p. 55, 2022, doi: 10.35793/jtek.11.2.2022.40153.
- [2] Herdiman, J. Pragantha, and D. A. Haris, "Pembuatan Game Platformers 'Robot Hero' Multi-Platform," *J. Ilmu Komput. dan Sist. Inf.*, vol. 7, no. 2, pp. 191–195, 2019.
- [3] F. S. Sulaeman and R. Permana, "Pembuatan Game Platformer 2D Puzzle Logika Berbasis Android Menggunakan Metode Assets Workflow," *Media J. Inform.*, vol. 10, no. 2, p. 17, 2020, doi: 10.35194/mji.v10i2.878.
- [4] S. Nurul Arifah and Y. Fernando, "Upaya Meningkatkan Citra Diri Melalui Game Edukasi Pengembang Kepribadian Berbasis Mobile," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 3, pp. 295–315, 2022, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- [5] A. B. Adnin, Y. Rahmanto, and A. S. Puspaningrum, "Pembuatan Game Edukasi Pembelajaran Kata Imbuhan Untuk Tingkat Sekolah Dasar (Studi Kasus Sd Negeri Karang Sari Lampung Utara)," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 2, pp. 202–212, 2022, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- [6] I. Isral, R. Tullah, N. Nurmaesah, and I. S. Purwanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Role Playing Game (RPG) Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar," *Acad. J. Comput. Sci. Res.*, vol. 5, no. 1, p. 11, 2023, doi: 10.38101/ajcsr.v5i1.607.
- [7] F. L. Fitri Lintang and F. Ulfatun Najicha, "Nilai-Nilai Sila Persatuan Indonesia Dalam Keberagaman Kebudayaan Indonesia," *J. Glob. Citiz. J. Ilm. Kaji. Pendidik. Kewarganegaraan*, vol. 11, no. 1, pp. 79–85, 2022, doi: 10.33061/jgz.v11i1.7469.

- [8] S. R. Fauzy and F. F. Azzahra, "Implementasi Game Development Life Cycle Dalam Pembuatan Game Buana Ruh," *Inform. Comput. Intell. J.*, vol. 5, no. 1, pp. 19–34, 2023.
- [9] 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.
- [10] 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.
- [11] S. N. Huda and F. R. A. Bahri, "Tinjauan literatur: Game edukasi sejarah berbagai peristiwa yang ada di Indonesia," *Autom. (Ajang Unjuk Tugas Akhir oleh Mhs. Inform.)*, pp. 1–3, 2022.
- [12] R. Y. Hakkun, M. Rizky, and B. Rafsanjani, "Game Edukasi Pengenalan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) Menggunakan Myo Armband pada Arsitektur Client Server," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 9, no. 3, p. 507, 2022, doi: 10.25126/jtiik.2021864149.
- [13] I. F. Anshori, S. Ayuni Kaffah, N. Supa, and R. Rizal Setiawan Mail, "Perancangan Game Edukasi Pengenalan Bahasa Pemrograman Menggunakan Construct 2," *Infotek J. Inform. dan Teknol.*, vol. 5, no. 2, pp. 275–286, 2022, doi: 10.29408/jit.v5i2.5803.
- [14] S. Sintaro, "Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah Di Indonesia," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 1, pp. 51–57, 2020, doi: 10.33365/jatika.v1i1.153.
- [15] H. F. Ramadhan, S. H. Sitorus, and S. Rahmayuda, "Game Edukasi Pengenalan Budaya dan Wisata Kalimantan Barat Menggunakan Metode Fitnite State Machine Berbasis Android," *Coding J. Komput. dan Apl.*, vol. 7, no. 1, pp. 108–119, 2019, [Online]. Available: <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jcskommipa/article/view/32691>
- [16] Khusnul Rahmah Eka Septiani and F. Y. Al Irsyadi, "Game Edukasi Tari

- Tradisional Indonesia Untuk Siswa Tunarungu Kelas Vi Sekolah Dasar,” *J. Tek. Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 7–12, 2020, doi: 10.20884/1.jutif.2020.1.1.11.
- [17] M. Linear and C. Generator, “Aplikasi game edukasi pembelajaran seni budaya menggunakan linear congruential generator (lcg)”.
- [18] M. Syipa, “Jurnal Sosial dan Teknologi (SOSTECH) Perancangan Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah e-ISSN 2774-5155 Berbasis Android dengan Metode MDLC pada Majelis p-ISSN 2774-5147 Taklim Raudhoh Al Ummahat Jakarta Barat Mohamad Syipa,” vol. 1, no. 7, pp. 653–660, 2021.
- [19] R. S. Tricahya, “Aplikasi Pembelajaran Interaktif Untuk Anak Paud Menggunakan Html 5,” *J. Teknol. Pint.*, vol. 3, no. 3, 2023.
- [20] S. Syarif, T. Hasanuddin, and M. Hasnawi, “Perancangan Game Puzzle Labirin menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) berbasis Unreal Engine,” *Bul. Sist. Inf. dan Teknol. Islam*, vol. 3, no. 1, pp. 34–41, 2022, doi: 10.33096/busiti.v3i1.582.
- [21] E. Satriani, “Pelatihan Pembelajaran Berbasis Game Untuk Guru-Guru SD Islam Plus YLPI Pekanbaru,” *J. Pemberdaya. Sos. dan Teknol. ...*, vol. 1, no. 2, pp. 153–158, 2022, [Online]. Available: <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JPSTM/article/view/736%0Ahttp://jurnal.goretanpena.com/index.php/JPSTM/article/download/736/626>
- [22] G. F. Aryadi, “Game Edukasi Pengenalan Ragam Budaya Lampung Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Android Dengan Construct 2,” *Teknologipintar.org*, vol. 3, no. 4, 2023.
- [23] Mujahidin Farid, “Pemanfaatan Konten Multibudaya Dalam Pembelajaran Seni Budaya Di Sekolah Dasar,” *Elem. J.*, vol. 1, no. 1, pp. 20–27, 2023, doi: 10.56404/tej.v1i1.48.
- [24] R. Yanwastika Ariyana, E. Susanti, M. Rizqy Ath-Thaariq, and R. Apriadi, “INSOLOGI: Jurnal Sains dan Teknologi Penerapan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) pada Pengembangan Game Motif Batik Khas Yogyakarta,” *Media Cetak*, vol. 1, no. 6, pp. 796–807, 2022, doi: 10.55123/insologi.v1i6.1129.
- [25] Sam’ani, Ferdiyani Haris, Mochammad Ichsan, Sulistyowati, and M. Ihsanul

- Fikry, “Rancang Bangun Kendali Lampu Dengan Bluetooth Berbasis Android,” *J. Sains Komput. dan Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 1 SE-Articles, pp. 14–20, 2022, [Online]. Available: <https://journal.umpr.ac.id/index.php/jsakti/article/view/4223>
- [26] M. S. P, Muhammad Dedi Irawan, and Ahyat Perdana Utama, “Implementasi RAD (Rapid Application Development) dan Uji Black Box pada Administrasi E-Arsip,” *sudo J. Tek. Inform.*, vol. 1, no. 2, pp. 60–71, 2022, doi: 10.56211/sudo.v1i2.19.
- [27] A. S. Puspaningrum, S. Suaidah, and A. C. Laudhana, “Media Pembelajaran Tenses Untuk Anak Sekolah Menengah Pertama Berbasis Android Menggunakan Construct 2,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 1, pp. 25–35, 2020, doi: 10.33365/jatika.v1i1.150.
- [28] M. R. C. Negara, “Perancangan Aplikasi Edukasi Sistem Perhitungan Berbasis Game Construct 2 Pada Siswa Sekolah Dasar,” *J. Teknol. Pint.*, vol. 2, no. 5, pp. 1–13, 2022.
- [29] P. Kapasitas and P. Usaha, “Merchandise Pin Melalui Pelatihan Corel Draw Di,” *J. Pengabd. Masy. Intimas (Jurnal INTIMAS)*, vol. 3, no. 1, pp. 1–7, 2023.
- [30] A. Nur Rahmanto, I. Kusumaning Putri, and M. Millania, “Penerapan Design Thinking Dengan Usability Testing Menggunakan System Usability Scale Pada Antarmuka Aplikasi ‘Curhat,’” *J. Tek. Ilmu dan Apl.*, vol. 4, no. 1, pp. 15–24, 2023, doi: 10.33795/jtia.v4i1.2791.
- [31] Patel and R. Goyena, “Perancangan Website Unit Kegiatan Mahasiswa Aeromodelling Di Universitas Suryadarma,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 15, no. 2, pp. 9–25, 2019.
- [32] T. Arianti, A. Fa’izi, S. Adam, and Mira Wulandari, “Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Diagram Uml (Unified Modelling Language),” *J. Ilm. Komput. ...*, vol. 1, no. 1, pp. 19–25, 2022, [Online]. Available: <https://journal.polita.ac.id/index.php/politati/article/view/110/88>
- [33] S. Evan, A. Rahmansyah, D. Irfan, and D. Rahadianto, “Perancangan Game Design Document Untuk Game ‘Garuda’s Disciple,’” *e-Proceeding Art*

Des., vol. 10, no. 2, p. 1959, 2023.

- [34] S. Evan, A. Rahmansyah, and I. D. Rahadiano, “Perancangan Game Design Document Untuk Game,” *e-Proceeding Art Des.*, vol. 10, no. 6, pp. 1959–1975, 2023.
- [35] Y. Asnawati, and S. Sutiah, “Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *J. Islam. Educ.*, vol. 9, no. 1, pp. 64–72, 2023, doi: 10.18860/jie.v9i1.22809.