

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Retnasari, A. P. Rahayu, N. Veronica, and Wahono, “Eksistensi Storytelling Berbasis Cerita Rakyat sebagai Upaya Menumbuhkan Karakter Kepedulian Sosial Anak,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 3, pp. 3863–3874, Jul. 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i3.3660.
- [2] A. T. Sua, A. M. I. T. Asfar, and R. Adiansyah, “Penguatan Pemahaman Budaya Indonesia pada SB Hulu Langat Melalui Metode Discovery Learning Cerita Rakyat ‘I La Galigo,’” *Buletin KKN Pendidikan*, vol. 5, no. 1, pp. 27–36, Jun. 2023, doi: 10.23917/bkkndik.v5i1.22486.
- [3] A. Kusuma and R. R. Santika, “Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Timun Mas Dengan Penerapan Multimedia Development Life Cycle,” *Seminar Nasional Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi (SENAFTI) Jakarta-Indonesia*, pp. 858–866, 2022.
- [4] S. Ulya, Hapidin, and Z. Akbar, “SIGANA Banjir: Game Edukasi Kesiapsiagaan Bencana Banjir Untuk Anak Usia 5-6 Tahun,” *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 151–164, Aug. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i2.311.
- [5] E. Fameska, R. Okra, Supriadi, and H. Antoni Musril, “Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Mit App Inventor Pada Pelajaran Pai,” *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, vol. 7, no. 1, pp. 657–664, 2023.
- [6] D. Puspita Sari, “Membangun Game Side Sroller Cerita Rakyat ‘Kisah Timun Mas’ Untuk Lingkungan SDN 007 Samarinda Berbasis Android,” 2023.
- [7] S. Syarif, T. Hasanuddin, and M. Hasnawi, “Perancangan Game Puzzle Labirin Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Unreal Engine,” *Buletin Sistem Informasi dan Teknologi Islam*, vol. 3, no. 1, pp. 34–41, 2022.
- [8] R. Saputra and A. H. Fikri, “Animal Introduction Android Educational Game Application for Early Children Using Construct 3,” *Journal of Scientech Research and Development*, vol. 5, no. 2, pp. 907–914, 2023, [Online]. Available: <https://idm.or.id/JSCR/in>
- [9] N. C. Laksmi, M. F. Filza, B. Setiaji, and Akbar, “Game Bertema Cerita Rakyat ‘Si Kerudung Merah Dan Sang Serigala’ dengan Metode Pengembangan Game Development Life Cycle,” *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 4, no. 1, pp. 317–322, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i1.1127.
- [10] M. M. Mehang, Y. Rada, and D. A. Sitaniapessy, “Perancangan Game Edukasi 2D Pengenalan Motif Kain Tenun Ikat Sumba Timur Menggunakan Construct 2,” *JTIF: Jurnal INOVATIF WIRA WACANA*, vol. 2, no. 1, pp. 19–28, 2023.

- [11] A. R. Ramadhan, "Rancang Bangun Game Explore Sumatera Island Menggunakan Tools Construct 2 Berbasis Android," *Jurnal Teknologi Pintar*, vol. 3, no. 4, pp. 1–18, 2023.
- [12] A. J. M. Ahmad, "Perancangan Game 'Jawa Tenggelam Sore Itu' Melalui Pendekatan Cerita Mitologi Jawa Dengan Teknik Visual Pixel Art," 2022.
- [13] E. S. Widodo and D. Kusumaningsih, "Penerapan Algoritma Finite State Machine pada Non-Playable Character dalam Game 'Sangkuriang: Simple Platform Game,'" *SENAFTI: Seminar Nasional Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi*, vol. 2, no. 2, pp. 2057–2065, 2023.
- [14] A. Chusyairi, J. S. L. Wibowo, and A. K. Winata, "Game Gandrung Stories Untuk Edukasi Kebudayaan Menggunakan Metode GDLC," *JASIKA*, vol. 1, no. 1, pp. 67–75, 2020.
- [15] K. S. A. Saputra, A. Chrisniyanti, and I. N. D. A. Mahendra, "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Cerita 'Ramayana' Sebagai Sarana Pendidikan Berbasis Android," *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, vol. 14, no. 1, pp. 1–13, 2024, doi: 10.23887/jurnal_tp.v14i1.3316.
- [16] M. R. A. Rhamadhan and H. Haerudin, "Pengembangan Media Game Edukasi Cerita Rakyat Berjudul Wiro Sableng menggunakan RPG Maker MV," *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer dan Science*, vol. 3, no. 3, pp. 754–765, 2024, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>
- [17] R. D. Kurniawan and R. Hidayah, "Validity of Kimi Kimo Adventure Game Based on Android as Learning Media in Chemical Bonds," 2021.
- [18] 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, [Online]. Available: <https://greenvest.co.id/>
- [19] C. D. Irawan, D. J. Mamahit, and A. M. Sambul, "Pembuatan Game Simulasi Kewirausahaan untuk Profesi Petani," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 14, no. 1, pp. 53–62, 2019.
- [20] A. G. Pradana and S. Nita, "Rancang Bangun Game Edukasi 'AMUDRA' Alat Musik Daerah Berbasis Android," 2019.
- [21] S. Ramdhani, N. A. Yuliasri, S. D. Sari, and S. Hasriah, "Penanaman Nilai-Nilai Karakter melalui Kegiatan Storytelling dengan Menggunakan Cerita Rakyat Sasak pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, pp. 153–160, Feb. 2019, doi: 10.31004/obsesi.v3i1.108.
- [22] I. S. Nova and A. Putra, "Eksplorasi Etnomatematika pada Cerita Rakyat," *PLUSMINUS: Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 2, no. 1, pp. 61–76, 2022.
- [23] H. Anggidesialamia, "Upaya Meningkatkan Minat Baca Melalui Review Konten Cerita Rakyat pada Aplikasi Youtube," *Jurnal COMM-EDU*, vol. 3, no. 2, pp. 75–82, 2020.

- [24] R. R. Pradana, A. Surahman, and R. Rinaldi, "Perancangan Aplikasi Game Fighting 2 Dimensi dengan Tema Karakter Nusantara Berbasis Android Menggunakan Construct 2," *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 2, pp. 234–244, 2020, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- [25] P. B. Wibisono, R. M. Akbar, and M. F. Rohmah, "Perancangan Game Edukasi Side Scrolling dan Puzzle Sejarah Kerajaan Majapahit dengan Menggunakan Construct 2," *PROSIDING SEMASTEK 2023 APPLIED SCIENCE, ENGINEERING, AND TECHNOLOGY*, vol. 2, no. 1, pp. 171–176, 2023.
- [26] H. M. T. Ramadhan and F. A. Akbar, "PEMBUATAN GIM ENDLESS FIGHT 'STEAL MY CHEESE' MENGGUNAKAN CONSTRUCT 3," *Scan*, vol. 18, no. 1, pp. 29–33, 2023.
- [27] R. Y. Ariyana, E. Susanti, M. R. Ath-Thaariq, and R. Apriadi, "Penerapan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) pada Pengembangan Game Motif Batik Khas Yogyakarta," *INSOLOGI: Jurnal Sains dan Teknologi*, vol. 1, no. 6, pp. 796–807, Dec. 2022, doi: 10.55123/insologi.v1i6.1129.
- [28] Mustofa, J. L. Putra, and C. Kesuma, "Penerapan Game Development Life Cycle Untuk Video Game Dengan Model Role Playing Game," *Computer Science (CO-SCIENCE)*, vol. 1, no. 1, pp. 27–34, 2021, [Online]. Available: <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/co-science>
- [29] S. A. Fauzan, S. R. Pradana, M. Hikal, M. B. Ashfiya, Y. I. Kurniawan, and B. Wijayanto, "Implementasi Game Development Life Cycle Model Pengembangan Arnold Hendrick's Dalam Pembuatan Game Puzzle-RPG Enigma's Dungeon," *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, vol. 2, no. 2, pp. 113–126, Apr. 2022, doi: 10.54082/jiki.26.
- [30] R. Giga, S. A. Cakrayudha, and Aprilia, "Pengembangan Game Design Document (GDD) Game Ular Tangga dengan Genre Strategi Versi Online," *Semesta Teknika*, pp. 1–27, 2019.
- [31] A. P. Putra, F. Andriyanto, Karisman, T. D. M. Harti, and W. Puspitasari, "Pengujian Aplikasi Point of Sale Berbasis Web Menggunakan Black Box Testing," *Jurnal Bina Komputer*, vol. 2, no. 1, pp. 74–78, 2020.
- [32] D. I. Permatasari *et al.*, "Pengujian Aplikasi Menggunakan Metode Load Testing dengan Apache Jmeter pada Sistem Informasi Pertanian," *JUSTIN: Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, vol. 8, no. 1, pp. 135–139, 2020.
- [33] A. A. Nugraha and U. Budiyanto, "Adaptive E-Learning System Berbasis Vark Learning Style dengan Klasifikasi Materi Pembelajaran Menggunakan K-NN (K-Nearest Neighbor)," *Technomedia Journal*, vol. 7, no. 2, pp. 248–261, Sep. 2022, doi: 10.33050/tmj.v7i2.1900.
- [34] B. Priyatna, A. L. Hananto, and M. Nova, "Application of UAT (User Acceptance Test) Evaluation Model in Minggon E-Meeting Software Development," *SYSTEMATICS*, vol. 2, no. 3, pp. 110–117, 2020.
- [35] M. M. Khaer and N. N. Pusparini, "Analisis Kartu Access Control Pintu Menggunakan Metode User Acceptance Test pada Museum Bank Indonesia," *EBID:Ekonomi Bisnis Digital*, vol. 1, no. 2, pp. 219–230, Dec. 2023, doi: 10.37365/ebid.v1i2.227.

- [36] T. Arianti, A. Fa'izi, S. Adam, and M. Wulandari, "Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Diagram UML(Unified Modelling Language)," *Jikti: Jurnal Ilmiah Komputer Terapan dan Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 19–25, 2022.
- [37] B. Hanafi and R. D. H. Purba, "Perancangan Enterprise Architecture dengan Modified Togaf ADM pada PT Ilmukomputercom Braindevs Sistema," *Jisicom: Journal of Information System, Informatics and Computing*, vol. 5, no. 2, pp. 222–231, 2021, doi: 10.52362/jisicom.v5i2.603.
- [38] A. F. Prasetya and U. L. D. Putri, "Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language)," *Jikti: Jurnal Ilmiah Komputer Terapan dan Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 14–18, 2022.
- [39] N. Musthofa and M. A. Adiguna, "Perancangan Aplikasi E-Commerce Spare-Part Komputer Berbasis Web Menggunakan CodeIgniter Pada Dhamar Putra Ccomputer Kota Tangerang," *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer dan Science*, vol. 1, no. 3, pp. 199–207, 2022, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>
- [40] 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.
- [41] A. R. Putri, A. Hafizhah, F. H. Rahmah, R. Muslikhah, and S. Nabila, "Pemodelan Diagram UML Pada Perancangan Sistem Aplikasi Konsultasi Hewan Peliharaan Berbasis Android (Studi Kasus: Alopét)," *Jurnal Ilmu Komputer dan Bisnis*, vol. 12, no. 2, pp. 130–139, Nov. 2021, doi: 10.47927/jikb.v12i2.150.
- [42] T. Abdulghani and B. P. Sati, "Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran," *Media Jurnal Informatika*, vol. 11, no. 1, pp. 43–50, 2019, [Online]. Available: <http://jurnal.unsur.ac.id/mjinformatika>
- [43] V. Saputra, S. Tendean, and Krisyesika, "Penerapan Metode Agile Software Development dalam Pembuatan Typing Game Berbasis Web," *MASITIKA*, vol. 8, no. 1, pp. 1–10, 2023.
- [44] D. Arifudin, Suliwaningsih, D. Pramesti, and L. Heryanti, "Implementasi Game Design Document Pada Perancangan Game-based learning," *Cogito Smart Journal*, vol. 8, no. 2, pp. 385–397, 2022.
- [45] M. K. Darmawan and M. Ziveria, "Analisis Kebutuhan UI/UX Mahasiswa Kalbis Institute pada Studi Kasus Learning Management System (LMS) LEAPS Kalbis Institute," *KALBISIANA: Jurnal Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis*, vol. 9, no. 2, pp. 401–413, 2023.
- [46] A. Husen, "Strategi Pemasaran Melalui Digital Marketing Campaign di Toko Mebel Sakinah Karawang," *JURNAL ECONOMINA*, vol. 2, no. 6, pp. 1356–1362, Jun. 2023, doi: 10.55681/economina.v2i6.608.

- [47] W. P. Ryolita and O. P. Nurharyani, "Hegemoni Kekuasaan Kamandaka dalam Menaklukkan Pasir Luhur," *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, vol. 12, no. 3, pp. 43–50, 2022, [Online]. Available: <http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/JBSP/index>
- [48] E. F. S. Rini, G. Wibisono, A. Ramadhanti, N. N. Simamora, and D. Chen, "Pengaruh Kemandirian Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 11 Kota Jambi," *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, vol. 6, no. 2, pp. 256–263, Dec. 2020, doi: 10.29303/jpft.v6i2.2211.
- [49] R. N. Ichsan and A. Karim, "Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Nasabah PT. Jasa Raharja Medan," *Jurnal Penelitian Pendidikan Sosial Humaniora*, vol. 6, no. 1, pp. 54–57, 2021.
- [50] H. Mustafidah, A. Imantoyo, and S. Suwarsito, "Pengembangan Aplikasi Uji-t Satu Sampel Berbasis Web," *JUITA: Jurnal Informatika*, vol. 8, no. 2, pp. 245–251, 2020.
- [51] M. Dewi, T. Wahyuningrum, and N. A. Prasetyo, "Pengenalan Kata Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) Menggunakan Augmented Reality (AR)," *INISTA*, vol. 3, no. 2, pp. 53–060, 2021, doi: 10.20895/INISTA.V3I2.