

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agarina, M., Sutedi, and Karim, A. S., “Evaluasi User Interface Desain Menggunakan Metode Heuristic pada Website Sistem Informasi Manajemen Seminar Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Darmajaya”, *In : Pros. Sem. Nas. Darm.*, vol.1, pp.192-200, Nov. 2019
- [2] Ginting, B. S., and Ramadhan, F., “Perancangan Game Become A King Berbasis Artificial Intelligence”, *Meth.: J. Man. Inf. & Komp. Akunt.*, vol.2, no.1, pp.12-21, Apr. 2018.
- [3] Institute, ICE, “Struktur ICE-Institute”, *ICE Institut*, 21 Juli 2021, [Online]. Tersedia : <https://info.icei.ac.id/profile/struktur-ice-institute> [Diakses: 25 Juni 2022]
- [4] Institute, ICE., “Tentang ICE Institute”, *ICE Institut*, 21 Juli 2021, [Online]. Tersedia : <https://info.icei.ac.id/> [Diakses: 25 Juni 2022]
- [5] Merdeka, Kampus, “Sambutan Direktur Pembelajaran dan Kemahasiswaan”, *Kampus Merdeka Indonesia Jaya*, 9 Mei 2021, [Online]. Tersedia : <https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/web/about/kata-pengantar-direktur-belmawa#:~:text=Merdeka%20Belajar%20%E2%80%93%20Kampus%20Merdeka%20merupakan,kuliah%20yang%20akan%20mereka%20ambil>. [Diakses : 25 Juli 2022]
- [6] Rahayu, S. L., and Fujiati, “Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Interaktif dengan Menggunakan Metode Game Design Document”, *J. VOI (Voice Of Inf.)*, vol.8, no.1, pp.1-8, Jan. 2019.
- [7] Syamsiah, “Perancangan Flowchart dan Pseudocode Pembelajaran Mengenal Angka dengan Animasi untuk Anak Paud Rambutan”, *String : (Sat. Tul. Ris. dan Inov. Tek.)*, vol.4, no.1, pp.86-93, Aug. 2019.