

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Rahardjo, N. Degeng, and Y. Soepriyanto, "Pengembangan Multimedia Interaktif Mobile Learning Berbasis Anrdroid Aksara Jawa Kelas X Smk Negeri 5 Malang," *J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 2, no. 3, pp. 195–202, 2019, doi: 10.17977/um038v2i32019p195.
- [2] F. M. Adenansyah, "Rancang Bangun Game Edukasi Belajar Aksara dan Tata Krama Bahasa Jawa untuk SD Kelas 4 Berbasis Android," *J. Manaj. Inform.*, vol. 10, no. 9, pp. 1–9, 2019.
- [3] D. Fakhruddin, A. Sachari, and N. Haswanto, "Pengembangan Desain Informasi dan Pembelajaran Aksara Jawa melalui Media Website," *ANDHARUPA J. Desain Komun. Vis. Multimed.*, vol. 5, no. 01, pp. 1–23, 2019, doi: 10.33633/andharupa.v5i01.1990.
- [4] 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/jipi.v5i2.1807.
- [5] 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. 16, no. 1, pp. 46–59, 2021, doi: 10.35969/interkom.v16i1.96.
- [6] S. Hardiyanti, M. K. Mustami, and A. Mu'nisa Peredaran, "Pengembangan *Game Puzzle* Berbasis Construct 2 Sebagai Media Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Kelas XI di SMA Negeri 1 Selayar", *J.Biolearning* , vol. 7, no. 1, pp. 1–6, 2020.
- [7] R. Sistem, H. Prasetyo, I. Widaningrum, and I. P. Astuti, "Game Edukasi Math & Trash Berbasis Android dengan Menggunakan," *J. RESTI (Rekayasa Sist. dan Teknol. Informasi)*, vol. 1, no. 10, pp. 5–11, 2020, [Online]. Available: <https://doaj.org/article/2058865d8ea34d76a3f09434377f2316>.
- [8] J. S. L. Chusyairi, Ahmad., 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.
- [9] M. Miftahuddin, "Rancang Bangun Game Interaktif Petualangan "Kloro" Berbasis Android," *J. SAIS.*, vol. 1, no. 1, pp. 64–72, 2018.

- [10] 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.
- [11] P. L. T. Irawan, F. Tandiono, and H. Setiawan, "Rancang Bangun Game Edukasi," *J. Ilm. NERO*, vol. 3, no. 3, pp. 1–36, 2018.
- [12] R. Gunawan, T. H. Prastyawan, and Y. Wahyudin, "Rancang Banngun Game Edukasi Perhitungan Dasar Matematika Sekolah Dasar Kelas 3 , 4 dan 5 Menggunakan Construct 2," *J. Interkom* vol. 16, pp. 46–59, 2021.
- [13] T. Apit Priatna, "Rancang Bangun Game Edukasi Sinau Basa Lan Aksara Jawa (Sibakja) Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Cs6 Untuk Siswa Sekolah Dasar Di Kebumen," *J. Interkom*, vol. 14, no. 4, pp. 44–55, 2020, doi: 10.35969/interkom.v14i4.59.
- [14] Y. F. Avianto and T. A. S. Prasida, "Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Board Game," *J. Aksara*, vol. 30, no. 1, p. 133, 2018, doi: 10.29255/aksara.v30i1.223.133-148.
- [15] E. Santi, "Implementasi HTML5 pada Aplikasi Permainan Facebook Rubbish Cleaning Menggunakan Engine Construct 2," *J. Teknol. Pint.*, vol. 2, no. 4, pp. 1–9, 2022, [Online]. Available: <http://teknologipintar.org/index.php/teknologipintar/article/view/146%0Ahttp://teknologipintar.org/index.php/teknologipintar/article/download/146/133>.
- [16] Haritsa Taqiyya Majid and Sheila Nurul Huda, "Gamifikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah dan Bahasa Arab: Studi Kasus PAUD Terpadu Mutiara Yogyakarta," *J. Automata*, 2020, [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/15583%0Ahttps://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/download/15583/10245>.
- [17] H. D. Ariessanti, D. A. Purwaningtyas, H. Soeparno, and T. Alam, "Adaptasi Strategi Gamifikasi Dalam Permainan Ular Tangga Online Sebagai Media Edukasi Covid-19," *e-Jurnal JUSITI (Jurnal Sist. Inf. dan Teknol. Informasi)*, vol. 9, no. 2, pp. 174–187, 2020, doi: 10.36774/jusiti.v9i2.772.
- [18] R. Andriyat Krisdiawan and Darsanto, "Penerapan Model Pengembangan Gamegdlc (Game Development Life Cycle)Dalam Membangun Game Platform Berbasis Mobile," *J.Teknokom*, vol. 2, no. 1, pp. 31–40, 2019, doi: 10.31943/teknokom.v2i1.33.

- [19] R. S. Putra and D. Y. Utami, "Pemanfaatan Virtual Reality Pada Perancangan Game Fruit Slash Berbasis Android Menggunakan Unity 3D," *J. Tek. Komput.*, vol. IV, no. 2, pp. 25–30, 2018, doi: 10.31294/jtk.v4i2.3500.
- [20] D. W. Ramadhan, "Pengujian *Usability* Website Time Excelindo Menggunakan *System Usability Scale* (SUS) (Studi Kasus: Website Time Excelindo)," *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 4, no. 2, p. 139, 2019, doi: 10.29100/jipi.v4i2.977.
- [21] B. Beny, H. Yani, and G. M. Ningrum, "Evaluasi Usability Situs Web Kemenkumham Kantor Wilayah Jambi dengan Metode Usability Test dan System Usability Scale," *J. RESEARCH.*, vol. 2, no. 1, p. 30, 2019, doi: 10.25273/research.v2i1.4282.
- [22] A. Segara, "Penerapan Pola Tata Letak (Layout Pattern) pada Wireframing Halaman Situs Web." *J. Magenta.*, vol.3, no. 1, p. 01, 2019.
- [23] A. I. Purnamasari, A. Setiawan, and . K., "Evaluasi Usability Pada Aplikasi Pembelajaran Tari Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *J. ICT Inf. Commun. Technol.*, vol. 19, no. 2, pp. 70–75, 2021, doi: 10.36054/jict-ikmi.v20i2.274.