

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Winnandin and A. Rosyidi, "Pembuatan Aplikasi Game The Adventure Of Nhard Pada KOMA AMIKOM Surakarta," *Jurnal Ilmiah IT Cida: Diseminasi Teknologi Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 32-41, 2015.
- [2] S. Fortuna, A. I. Purnamasari and A. R. Dikananda, "Game Edukasi Menyusun Kata Berbasis Android Dengan Metode MDLC Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Pada Paud Wijaya Kusuma 1 Kota Cirebon," *Jurnal Teknologi Ilmu Komputer*, vol. 1, no. 2, pp. 61-65, 2023.
- [3] R. I. Borman and Y. Purwanto, "Impelementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak," *Jurnal Edukasi & Penelitian Informatika*, vol. 5, no. 2, pp. 119-124, 2019.
- [4] M. F. Lutfi and A. A. Rismayadi, "Pembuatan Game Android Pengenalan Makanan Sehat Menggunakan Metode MDLC," *eProsiding Teknik Informatika*, vol. 4, no. 1, pp. 132-141, 2023.
- [5] I. Rohmawati, S. and I. Menarianti, "PENGEMBANGAN GAME EDUKASI TENTANG BUDAYA NUSANTARA "TANARA" MENGGUNAKAN UNITY 3D BERBASIS ANDROID," *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi*, vol. 2, no. 2, pp. 173-184, 2019.
- [6] I. Afrianto and R. M. Furqon, "The Herbalist Game Edukasi Pengobatan Herbal Berbasis Android," *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, vol. 14, no. 1, pp. 27-34, 2018.
- [7] M. L. Sagala, E. M. A. Jonemaro and W. S. Wardhono, "Pengembangan Game Platformer 2D Menggunakan Teknik Projection Mapping," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 1, no. 11, pp. 1160-1168, 2017.
- [8] M. Fikri, RANCANG BANGUN APLIKASI GAME BATTLESHIP MULTI PLAYER PADA JARINGAN LAN, Riau: Repository UIN Suska, 2013.
- [9] W. Diharjo, D. A. Sani and M. F. Arif, "Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game," *Journal of Information Technology*, vol. 5, pp. 23-35, 2020.
- [10] W. Susanty, I. N. Astari and T. Thamrin, "APLIKASI GIS MENGGUNAKAN METODE LOCATION BASED SERVICE (LBS)," *Jurnal Sistem Informasi & Telematika*, vol. 10, pp. 53-58, 2019.
- [11] H. Yaapa, Express Web Application Development, Packt, 2013.
- [12] D. Westerveld, API Testing and Development with Postman, Packt, 2021.
- [13] D. Ristiani, "PENGALAMAN INTERAKSI TUNANETRA PENGGUNA APLIKASI ANDROID GO-JEK DAN GRAB," 2021.
- [14] J. S. C. N. K. K. Ken Cochrane, Docker Cookbook - Second Edition, Packt, 2018.
- [15] A. JUNIANTO, "Perancangan User Interface dengan Menerapkan Multimodal pada Aplikasi Mobile Ubiquitous Learning bagi Penyandang Tunanetra Menggunakan User Centered Design," 2018.
- [16] D. Herron, Node.js Web Development - Fifth Edition, Packt, 2020.
- [17] M. D. Dr. Quan Ha Le, Developing Modern Database Applications with PostgreSQL, Packt, 2021.