

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Febriansyah, N. R, A. I. Purnamasari, O. Nurdiawan, and S. Anwar, “Pengenalan Teknologi Android Game Edukasi Belajar Aksara Sunda untuk Meningkatkan Pengetahuan,” *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, vol. 8, no. 6, pp. 336–344, Dec. 2021.
- [2] R. Muhammad, M. Prasetyo, H. Syaputra, W. Cholil, and S. Sauda, “Rancang Dan Bangun Game Edukasi Anak-Anak Berbasis Android Dengan Unity Menggunakan Metode Game Development Life Cycle,” *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, vol. 2, no. 2, pp. 2746–1343, 2021.
- [3] N. P. Dewi and I. Listiowarni, “Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris,” *Jurnal Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi*, vol. 3, no. 2, pp. 124–130, 2019.
- [4] A. Budiharjo, I. Ade, R. Purnamasari, and D. Danar, “Game Edukasi Mitigasi Bencana Banjir Menggunakan Metode Agile Development,” *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, vol. 6, no. 2, pp. 802–810, 2022.
- [5] S. N. Harahap, R. Okra, H. A. Musril, and S. Derta, “Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 di SMPN 2 Bukittinggi,” *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, vol. 7, no. 3, pp. 1783–1790, 2023.
- [6] H. I. Anggraini, Nurhayati, and S. R. Kusumaningrum, “Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis HOTS dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Indonesia*, vol. 2, no. 11, pp. 1885–1896, 2021.
- [7] Moch. Kholil, Rafika Akhsani, and Kristinanti Charisma, “Pengembangan Game Edukasi Pilah Sampah berbasis Android 2 Dimensi,” *JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia*, vol. 1, no. 1, pp. 13–24, May 2020, doi: 10.46510/jami.v1i1.9.
- [8] A. Agung Saputra, F. Nonggala Putra, and R. Darma Rusdian Yusron, “Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android,” *JACIS: Journal Automation Computer Information System*, vol. 2, no. 1, pp. 66–73, 2022.
- [9] A. Wahyudinata, “Pengembangan Gim Edukasi 2D Pemilahan Sampah Daur Ulang Berbasis Android,” Institut Teknologi dan Bisnis KALBIS, Jakarta, 2020.

- [10] N. Nopriansyah and Tumini, "Penerapan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) dan Algoritma Fisher Yates pada Game 2D 'Mari Menjadi Pintar' di Unity," *Jurnal Informatika SIMANTIK*, vol. 9, no. 1, pp. 7–15, 2024.
- [11] W. J. Mekel, S. R. U. A. Sompie, and B. A. Sugiarto, "Rancang Bangun Game 3D Pertahanan Kerajaan Bowontehu," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 14, no. 4, pp. 455–464, 2019.
- [12] Y. Hanni, R. Bangun Permainan Edukasi, O. Kembuan, and S. Campvid Kumajas, "Rancang Bangun Permainan Edukasi 3D 'Ucul Si Pejuang Covid,'" *JOINTER : Journal Of Informatics Engineering*, vol. 04, no. 01, pp. 19–29, 2023.
- [13] S. Al Farisi S, M. Jasa' Afroni, and E. S. Wirateruna, "Rancang Bangun Game Edukasi Wawasan Islami Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Unity 3D," *Informatics, Electrical and Electronics Engineering (Infotron)*, vol. 2, no. 1, pp. 79–87, 2021.
- [14] S. Anardani, *Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan Pemodelan UML (Unified Modeling Language) Tools*. Madiun: UNIPMA Press, 2019.
- [15] M. Heindari Ekasari and D. Diana, "Sistem Penjadwalan Perkuliahan Berbasis Web di STMIK Jakarta STI&K," *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*, vol. 19, no. 1, pp. 9–16, 2020.
- [16] A. Hendini and E. B. Pratama, "Pemodelan Sistem Informasi Layanan Masyarakat (SILAM) pada Kantor Desa untuk Meningkatkan Pelayanan," *Kumpulan Jurnal Ilmu Komputer (KLIK)*, vol. 06, no. 01, pp. 49–57, 2019.
- [17] A. Amirudin, "Rancang Bangun Sistem Informasi Tpq Aisyah Maulida Hasanah Berbasis Website Dengan Metode Waterfall," Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Purwokerto, 2023.
- [18] A. Feby Prasetya and U. Lestari Dewi Putri, "Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language)," *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan dan Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 14–18, 2022.
- [19] A. Voutama, "Sistem Antrian Cucian Mobil Berbasis Website Menggunakan Konsep CRM dan Penerapan UML," *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, vol. 11, no. 1, pp. 103–111, Feb. 2022.
- [20] Rohani, *Media Pembelajaran*. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2020.
- [21] A. Nur Fahmidah, "Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Interaktif Berbasis Flip PDF Professional untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII

pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTSN 5 Tulungagung,” Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, Tulungagung, 2021.

- [22] R. Fauziah and M. Sofian Hadi, “Analisis Efektivitas dan Manfaat Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabraja 02,” *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, vol. 8, no. 3, pp. 2721–2730, 2023.
- [23] I. Indah Purnomo, “Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2,” *Technologia*, vol. 11, no. 2, pp. 86–90, 2020.
- [24] M. Finthariasari, E. Febriansyah, and K. Pramadeka, “Pemberdayaan Masyarakat Desa Pelangkian Melalui Edukasi dan Literasi Keuangan Pasar Modal Menuju Masyarakat Cerdas Berinvestasi,” *Jurnal Bumi Raflesia*, vol. 3, no. 1, pp. 291–298, 2020.
- [25] A. Galih Pradana and S. Nita, “Rancang Bangun Game Edukasi ‘AMUDRA’ Alat Musik Daerah Berbasis Android,” in *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2019, pp. 49–53.
- [26] M. Faishal Amri and R. Agustina, “Rancang Bangun Game Edukasi Latihan Soal USBN untuk Sekolah Dasar berbasis Android dengan Metode GDLC Menggunakan RPG Maker MV,” *RAINSTEK: Jurnal Terapan Sains & Teknologi*, vol. 5, no. 1, pp. 67–75, 2023.
- [27] R. Roedavan, *Game Development: Teori, Desain, dan Pemrograman Game*. Informatika Bandung, 2022.
- [28] R. Ramadan and Y. Widyani, “Game Development Life Cycle Guidelines,” Bali, Sep. 2013, pp. 95–100.
- [29] R. Andriyat Krisdiawan and Darsanto, “Penerapan Model Pengembangan Game GDLC (Game Development Life Cycle) dalam Pembangunan Game Platform Berbasis Mobile,” *TEKNOKOM*, vol. 2, no. 1, pp. 31–40, 2019.
- [30] 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.
- [31] S. Wahyu, “Penerapan Metode Game Development Life Cycle Pada Pengembangan Aplikasi Game Pembelajaran Budi Pekerti,” *SKANIKA: Sistem Komputer dan Teknik Informatika*, vol. 5, no. 1, pp. 82–91, Jan. 2022.
- [32] D. Rahma Fadilla, Fauziah, and R. Tamara Aldisa, “Pengenalan Bendera Negara dengan Fisher Yates-Shuffle pada Game Edukasi Android

- Menggunakan Metode GDLC,” *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 4, pp. 1377–1386, Jul. 2023.
- [33] S. Akhtar, R. Latif, F. Iqbal, and A. Altaf, “exGDD: Extended Game Design Document template for Mobile Game Design and Development,” *International Journal of Applied Engineering Research*, vol. 6, no. 2, pp. 27–38, Dec. 2021.
- [34] 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, Jan. 2021.
- [35] 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.
- [36] M. A. E. I. Hisham and M. F. Othman, “Green Hero: Mobile Environmental Awareness Campaign For Children Using Gamification Approach,” *Applied Information Technology And Computer Science*, vol. 4, no. 2, pp. 650–667, 2023.
- [37] A. Adhani, “Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Dasar-Dasar Ilmu Tajwid Berbasis Android,” Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Purwokerto, 2022.
- [38] M. D. Afrian and P. A. Raharja, “Implementasi Augmented Reality Media Pengenalan Hardware Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle Dan Prototype,” *Jurnal INVOTEK Polbeng Seri Informatika*, vol. 7, no. 2, pp. 229–242, 2022.
- [39] I. Nurhidayat Syahlina, “Penerapan Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Alternatif Wayang Kulit untuk Siswa Sekolah Dasar,” Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Purwokerto, 2023.
- [40] D. Made Febri Purnama Sari and N. Kadek Risa Indriyani, “Perubahan Pola Strategi Pemasaran Kerajinan Tangan di Singaraja pada Masa Pandemi Covid-19,” *E-Jurnal Manajemen*, vol. 11, no. 1, pp. 170–189, 2022.