

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, A. W. (t.t.). Analisa Pengaruh Paket Wisata Destinasi Pangalengan Terhadap Keuntungan Berdasarkan Skenario Pemodelan Menggunakan Aplikasi Anylogic (Studi Kasus : PT. Java Wisata). *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(5), 2986–6340. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8045293>
- Andriyat Krisdiawan, R. (2019). *PENERAPAN MODEL PENGEMBANGAN GAMEGDL (GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE)DALAM MEMBANGUN GAME PLATFORM BERBASIS MOBILE*. 2(1).
- Anggreani, S., William, J., Ps, I. V, Estate, M., Percut, K., Tuan, S., & Serdang, K. D. (2024). Pengantar dan Pengenalan Konsep Dasar Algoritma Pemrograman. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1, 282–294. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v2i1.599>
- Annur, A. W. (2019). PENERAPAN LOGIKA FUZZY (METODE SUGENO) UNTUK APLIKASI MOBILE MONITORING PENCAHAYAAN RUMAH MENGGUNAKAN ARDUINO. Dalam *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 3, Nomor 1).
- Astuti, Y. A. (2023). Analisis Pengujian Data Algoritma Bubble Sort. *Remik: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 7(3). <https://doi.org/10.33395/remik.v7i3.12594>
- Aula¹, S., Ahmadian, H., Majid, B. A., Pendidikan, P., Informasi, T., Tarbiyah, F., & Keguruan, D. (t.t.). ANALISA DAN PERANCANGAN GAME EDUKASI STUDENT ADVENTURE 2D MENGGUNAKAN SCRATCH 2.0 PADA SMK NEGERI 1 AL-MUBARKEYA. Dalam *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* (Vol. 4, Nomor 1).
- Budiman, R., Bayu Saputra, A., Rosdiana, A., Akuntansi, K., Banten Jaya Jl Syekh Moh Nawawi Albantani kp Boru Kecamatan Curug, U., Jaya, C., Serang, K., & Informasi, S. (2023). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN STUDIO MUSIK PADA WAYZON STUDIO MUSIK. *Jurnal Sistem Informasi dan Informatika (Simika) P-ISSN*, 6, 2622–6901.
- Costa Pinaria, G., Deo Rindengan, Y., N Najoan, X. B., Kunci, K., & Pangan, B. (t.t.). *Web Based E-Commerce Application Buying and Selling Food Ingredients for Manado City Aplikasi E-Commerce Jual Beli Bahan Pangan Untuk Kota Manado Berbasis Web*. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika>
- Fahnun Putri, F., Karim, S. A., & Muis Mappalotteng, A. (t.t.). *PENGEMBANGAN APLIKASI LATIHAN TOEIC (TEST OF ENGLISH FOR INTERNATIONAL COMMUNICATION) BERBASIS ANDROID*.
- Gunawan, C. A., & Rumagit, A. M. (t.t.). Augmented Reality Based 3 Dimensional Image Visualization Application “Aplikasi Visualisasi Gambar 3 Dimensi Berbasis Augmented Reality.” *Jurnal Teknik Informatika*.

- Gunawan, R., Maulana Yusuf, A., Nopitasari, L., Stmik, R. 2 J., Kertabumi, N., 62, K., Kulon, K., Karawang, B., Karawang, K., & Barat, J. (2021). *Rancang Bangun Sistem Presensi Mahasiswa Dengan Menggunakan Qr Code Berbasis Android*. 14(1), 47–58. <http://journal.stekom.ac.id/index.php/elkom>■page47
- Jafar, R., Abdullah, M. H., & Safi, M. (t.t.). *Perancangan Sistem Informasi Manajemen Sarana Dan Prasarana Menggunakan Framework Codeigniter Pada Akademi Ilmu Komputer Ternate*. 2621–4970.
- Jillah, T. ', Fridyatma, I., Ahsan, M., & Kom, S. (t.t.). *RANCANG BANGUN GAME EDUKASI GO GREEN “Mr.Trashman” MENGGUNAKAN ADOBE FLASH*.
- Khairunnisa, G., Voutama Sistem Informasi, A., & Singaperbangsa Karawang Jalan Ronggo Waluyo Karawang, U. H. (2024). PENERAPAN UML DALAM PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMINJAMAN INVENTARIS BERBASIS WEB DI BEM FASILKOM UNSIKA. Dalam *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Nomor 3).
- Kurnia Arrifqie, A. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Hewan Berbasis Android Menggunakan Unity 3D. *Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika*, 7(1). <https://journal.uniku.ac.id/index.php/jejaring>
- Muhamad Novianto, D., Harsadi, P., Laksito, W. Y., Studi Informatika, P., & Sinar Nusantara, S. (2023). Implementasi Logika Fuzzy Pada Game Rpg Perang Baratayuda. *Jurnal TIKomSiN*, 11(2). <https://doi.org/10.30646/tikomsin.v11i2.788>
- Muhammadiyah Makassar, U. (t.t.). *Pengembangan Media Aplikasi Andriod Ma’caku Berbasis Budaya Lokal Hasriani*. <https://doi.org/10.21009/JPD.13.01>
- Nobiyanto, I., & Parlindungan, D. H. (2021). *RANCANG BANGUN APLIKASI PORTAL LAYANAN JASA WARGA TO WARGA BERBASIS MOBILE* (Vol. 22, Nomor 2).
- Noneng Marthiawati, Kevin Kurniawansyah, Hafiz Nugraha, & Fiqa Khairunnisa. (2024). Pelatihan Pembuatan UML (Unified Modelling Language) Menggunakan Aplikasi Draw.io Pada Prodi Sistem Informasi Universitas Muhammadiyah Jambi. *Transformasi Masyarakat : Jurnal Inovasi Sosial dan Pengabdian*, 1(2), 25–33. <https://doi.org/10.62383/transformasi.v1i2.109>
- Nurhasan, U., Pradibta, H., Zhein Alhaddad, F., Teknologi Informasi, J., & Negeri Malang, P. (t.t.). Analisis Perilaku Non-Playable Character Pada Game Menggunakan Fuzzy Sugeno Non-Playable Character Behavior Analysis on Game Using Fuzzy Sugeno. Dalam *Agustus* (Vol. 19, Nomor 3).
- Octodinata, S., Pragantha, J., & Haris, D. A. (2023). PEMBUATAN GAME 2D PLATFORMER ‘SAVE THE FOXY’ PADA WEBSITE. *Jurnal Serina Sains, Teknik dan Kedokteran*, 1(2), 431–442. <https://doi.org/10.24912/jsstk.v1i2.31034>

- Ramadan, A. B., & Ariyani, F. (2022). PENERAPAN FUZZY SUGENO PADA GAME SEJARAH PERANG BANGSA INDONESIA UNTUK MENGAJAR PADA SEKOLAH DASAR. Dalam *Seminar Nasional Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi (SENAFTI) Jakarta-Indonesia*.
- Safira, Y. B., & Purtiningrum, S. W. (t.t.). *Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Ketidaksiplinan Siswa Menggunakan Metode SAW Berbasis Web (Studi Kasus : MA Al-Muddatsiriyah)*. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/issue/archive>
- Septiansyah, A., Hasanah, S., Nita Permatasari, V., & Yuliawati, A. (t.t.). *SISTEM INFORMASI OTOMATISASI PELAPORAN DATA PENJUALAN TOKO BUKU NAZWA YANG MASUK DAN YANG KELUAR*. <https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v8i1>
- Susanto, K. F., & Susilo, J. (2023). Perancangan Aplikasi Penyewaan Motor Berbasis Web pada RizkiMotoRent. Dalam *Jurnal Informatika dan Bisnis* (Vol. 12, Nomor 2).
- Tang Herman, R., Christanto, E., & Sistem Informasi, J. (t.t.). *PERANCANGAN APLIKASI E-SCM PADA PT CAHAYA BUANA FURINDOTAMA*.
- Taufan, M. A., Rusdianto, D. S., & Ananta, M. T. (2022). *Pengembangan Sistem Otomatisasi Use Case Diagram berdasarkan Skenario Sistem menggunakan Metode POS Tagger Stanford NLP* (Vol. 6, Nomor 8). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Yosua, O. :, Rompas, F., Zakarias, J. D., & Kawung, E. J. R. (t.t.). *Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi*.
- Zahir, M. R. (2023). *Jurnal Teknorama (Informatika dan Teknologi El Rahma) Sistem Informasi Akademik Sekolah Menengah Pertama Bina Insan Mandiri Bogor Menggunakan PHP Native ARTICLE HISTORY* (Vol. 1, Nomor 1).
- Zalukhu, A., Purba, S., Darma, D., Zalukhu¹, A., Purba², S., Darma³, D., Teknik Informatika, M., & Industri, F. T. (2023). PERANGKAT LUNAK APLIKASI PEMBELAJARAN FLOWCHART. *Jurnal Teknologi Informasi dan Industri*, 4(1).