

DAFTAR PUSTAKA

- Aka, K. A. (2016). Model Quantum Teaching dengan Pendekatan Cooperative Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 5(1), 35–46. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i1.87>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Arifudin, D., Suliswaningsih, S., Pramesti, D., & Heryanti, L. (2022). Implementasi Game Design Document Pada Perancangan Game Based Learning. *CogITO Smart Journal*, 8(2), 385–397. <https://doi.org/10.31154/cogito.v8i2.431.385-397>
- Fauziah, F., & Arrifqie, A. K. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Hewan Berbasis Android Menggunakan Unity 3D. *JEJARING : Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika*, 7(1), 10–16. <https://doi.org/10.25134/jejaring.v7i1.6744>
- Febriansyah, F., R, N., Purnamasari, A. I., Nurdiawan, O., & Anwar, S. (2021). Pengenalan Teknologi Android Game Edukasi Belajar Aksara Sunda untuk Meningkatkan Pengetahuan. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 8(6), 336. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v8i6.3676>
- Holida, S. M., Alawiyah, T., & Sutisna, H. (2016). Penerapan Animasi Interaktif Dalam Pengenalan Aksara Sunda. *Jurnal Informatika*, 1(2), 111–122. <https://doi.org/10.31311/ji.v1i2.39>
- Ismawan, K., Sularsa, A., & Insanudin, E. (2020). Penerapan Teknologi Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Aksara Sunda Untuk Sekolah Menengah Pertama. *EProceedings of Applied Science*, 6(2), 4283–4290. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/download/13715/13457>
- Jodianus, Ep, A. Y., & Wiguna, A. S. (2023). Penerapan Metode Algoritma Dijkstra Dan Klasifikasi Bayesian Sebagai Kecerdasan Buatan Pada Game Bujang Beji Adventure. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, 14(1), 13–19. <https://doi.org/10.36982/jiig.v14i1.2982>
- Krisdiawan, R. A., Ilmu, F., Universitas, K., Komputer, T., & Wiralodra, U. (2019). *PENERAPAN MODEL PENGEMBANGAN GAME GDLC (GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE) DALAM MEMBANGUN GAME PLATFORM BERBASIS MOBILE*. 2(1), 31–40.
- Krisdiawan, R. A., Permana, A., Darmawan, E., Nugraha, F., & Kriswandiyanto, A. (2021). Implementation Dijkstra's Algorithm for Non-Players Characters in the Game Dark Lumber. *Journal of Physics: Conference Series*, 1933(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1933/1/012006>

- Krisdiawan, R. A., & Rio. (2019). Penerapan Model Pengembangan Game Gdlc (Game Development Life Cycle) Dalam Membangun Game Platform Berbasis Mobile. *Teknokom*, 2(1), 31–40.
- Liyando, H. H., & Kusbianto, M. (2020). Mobile Aplikasi Berbasis Android Untuk Sistem Usulan Publik Operasional Dan Pemiliharaan Kota Palangka Raya. *Jurnal Teknologi Informasi*, 14(1), 64–70.
- Ramadaniati, S., Sani, D. A., & Arif, M. F. (2021). Rancang Bangun Mobile Game Adventure Of Studies Sebagai Media Pembelajaran. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 6(1), 1–8.
<https://doi.org/10.31284/j.integer.2021.v6i1.1200>
- Ramadhanti, N. F., Lamada, M., & Riska, M. (2021). Pengembangan Aplikasi Game Edukasi 3D “Finding Geometry” Berbasis Unity Sebagai Media Pembelajaran Bangun Ruang Matematika. *Jurnal MediaTIK : Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 4(2), 21–26.
- Solusi, B., Pembuatan, O., & Cahyani, A. (2024). *Blender : Solusi Open-Source untuk Pembuatan dan Pengembangan 3D. October*.
- Sumarmo, D., & Lusiana, V. (2020). *Implementasi Algoritma Dijkstra Pada Game Pengenalan Kebudayaan Kota Semarang. Mdlc*, 978–979.
- Utami, R. P. (2017). Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Dharma Pendidikan*, 12(2), 62–81.
- Vickro, A., H, N. S., Irsyad, M., Sains, F., Islam, U., Sultan, N., & Kasim, S. (2023). *Perancangan Storyboard Pada Game Edukasi Kerajaan Siak Sri Indrapura dengan Genre RPG Menggunakan Metode Balanced design Storyboard Design in Siak Sri Indrapura Kingdom Educational Game with RPG Genre Using Balanced Design Method*. 3(1), 13–24.
- Wardana, L. A. (2016). Perancangan Antarmuka Aplikasi Mobile Konseling Pada Gereja Katolik dengan Metode User Centered Design dan Wireframe. *S2 Thesis*, 17–39. <http://eprints.stainkudus.ac.id/192/5/5. BAB II.pdf>
- Wardhana, S. R., Purwitasari, D., & Rochimah, S. (2017). Analisis Sentimen Pada Review Pengguna Aplikasi Mobile Untuk Evaluasi Faktor Usability. *Jurnal Sistem Dan Informatika (JSI)*, 11(1), 128–136.
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.instagram.android&hl=en>
- Widianto, S. R. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Telemedika untuk Pasien Diabetes Berbasis Platform iOS. *Multinetics*, 3(1), 20–26.
<https://doi.org/10.32722/multinetics.v3i1.1083>
- Wijayanto, E., & Istianah, F. (2017). Pengaruh penggunaan media game edukasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 254411.
<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian->

pgsd/article/view/19654

- Wulandari, W., Nofiyani, N., & Hasugian, H. (2023). User Acceptance Testing (Uat) Pada Electronic Data Preprocessing Guna Mengetahui Kualitas Sistem. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer*, 4(1), 20–27.
<https://doi.org/10.24127/ilmukomputer.v4i1.3383>
- ZAIDAH, N. (2016). *Penerapan algoritma dijsktra untuk game hijaiyah skripsi*. 1–77.
- Zuraidah, D. N., Apriyadi, M. F., Fatoni, A. R., Al Fatih, M., & Amrozi, Y. (2021). Sistem Informai Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web dan Wab. *Teknois : Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Dan Sains*, 11(2), 1–6.