

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M., Rokhayati, A. T., Firmansyah, F., & Ardani, A. (2023). KEBIJAKAN SEKOLAH DALAM PENGGUNAAN GADGET SISWA DI SMAN 18 JAKARTA. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(7).
- Ainiyah, Q., Fatikah, N., & Daniati, E. Y. F. (2022). PEMBELAJARAN TAFSIR AMALY DAN KAITANNYA DENGAN PEMAHAMAN AYAT TENTANG FIKIH. *Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam I*, 4(1), 71–87. <https://doi.org/10.54437/ilmuna>
- Arianti, T., Fa'izi, A., Adam, S., & Wulandari, M. (2022). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN MENGGUNAKAN DIAGRAM UML (UNIFIED MODELLING LANGUAGE). In *DOI: ...* (Vol. 1, Issue 1).
- Arif, E., & Paulina Soko, I. (2022). The Evaluation of web-based and android face-to-face tutorial applications quality using the user acceptance testing (UAT) method. *Journal of World Science*, 1(8), 590–595. <https://doi.org/10.36418/jws.v1i8.76>
- Ariyana, R. Y., Erma Susanti, Muhammad Rizqy Ath-Thaariq, & Riki Apriadi. (2022). Penerapan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) pada Pengembangan Game Motif Batik Khas Yogyakarta. *INSOLOGI: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(6), 796–807. <https://doi.org/10.55123/insologi.v1i6.1129>
- Athiyah, U., Handayani, A. P., Aldean, M. Y., Putra, N. P., & Ramadhani, R. (2021). Penerapan Metode Logika Fuzzy dalam Evaluasi Kinerja Dosen. *Journal of DINDA (Data Science, Information Technology, and Data Analytics)*, 1, 73–76. <https://doi.org/10.31940/matrix.v10i2.1841>

- Aulia, D., & Nasution, M. I. P. (2025). Analisis Kebutuhan Kualitas Perangkat Lunak untuk Game Mobile: Tantangan dan Solusi. *JURNAL SISTEM INFORMASI GALUH*, 3(1), 2025. <https://ojs.unigal.ac.id/index.php/jsig/index>
- Diharjo, W., Ahkam Sani, D., & Firman Arif, M. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology*.
- Fauziah, & Arrifqie, A. K. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Hewan Berbasis Android Menggunakan Unity 3D. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika*, 7(1), 10–16. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/jejaring>
- Gunawan, A. (2022). Program Animasi Interaktif Pengenalan Tata Surya Dengan Menggunakan Adobe Flash Professional CS6 (Studi Kasus : SD Swasta Sri Pinang). *Journal of Student Development Information System (JoSDIS)*, 2(1), 53–84.
- Gusdevi, H., Kuswayati, S., Iqbal, M., Fikri, M., Bakar, A., Novianti, N., & Ramadan, R. (2022). PENGUJIAN WHITE-BOX PADA APLIKASI DEBT MANAGER BERBASIS ANDROID. *NARATIF (Jurnal Ilmiah Nasional Riset Aplikasi Dan Teknik Informatika)*, 04(1), 11–22.
- Hartawan, M. S. (2022). PENERAPAN USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA WIREFRAME DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI SINOPSIS FILM. *JURNAL ELEKTRO & INFORMATIKA SWADHARMA (JEIS)*, 2, 43–57.
- Kaban, R., Syahputra, F., & Fajrillah. (2021). Perancangan Game RPG (Role Playing Game) “Nusantara Darkness Rises.” In *Journal of Information System Research* (Vol. 2, Issue 4). <https://doi.org/https://doi.org/10.47065/josh.v2i4.780>
- Krisdiawan, R. A., Fitriani, A., & Budianto, H. (2022). Penerapan Algoritma Recursive Backtracking Sebagai Maze Generator Pada Game Labirin Aksara

- Sunda. *Media Jurnal Informatika*, 14(1), 31.
<https://doi.org/10.35194/mji.v14i1.2326>
- Krisdiawan, R. A., Husen, D., & Asikin, N. A. (2025). Development of Multilingual Educational Game UI/UX Design for Animal Introduction and Interactive Learning Evaluation in Elementary Schools. In *Journal of Game, Game Art and Gamification* (Vol. 10, Issue 01).
<https://doi.org/10.21512/jggag.v10i1.12973>
- 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), 012006. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1933/1/012006>
- Krisdiawan, R. A., Sugiharto, T., & Nugraha, N. (2023). Terapi Rehabilitasi Dyslexia Berbasis Mobile Game dengan Dynamic Difficulty Adjustment (DDA) Menggunakan Algoritma Fuzzy Sugeno. *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer*, 9(2), 975–991. <https://doi.org/10.37012/jtik.v9i2.1837>
- Latifah, U., & Alamsyah, Z. (2023). Implementasi fuzzy mamdani sebagai pendukung keputusan pada sistem monitoring air layak konsumsi. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 4(1), 15–24. <https://doi.org/10.37859/coscitech.v4i1.4479>
- Magdalena, I., Salsabila, A., Krianasari, D. A., & Apsarini, S. F. (2021). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN DARING PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI KELAS III SDN SINDANGSARI III. In *Jurnal Pendidikan dan Dakwah* (Vol. 3, Issue 1).
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Martin, R. S., & Dewanto, Y. (2023). PROTOTIPE KUNCI PINTU OTOMATIS MENGGUNAKAN SENSOR KAMERA BERBASIS RASPBERRY. *Jurnal Teknologi Industri*, 12(1), 21–29.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35968/jti.v12i1.1044>

- Muttakin, Y. A. M., Wibowo, S. A., & Primaswara, R. P. (2020). GAME TURN-BASED ROLE PLAYING GAME (TURN-BASED RPG) “GRAND LINE” DENGAN UNITY GAME ENGINE BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE HIERARCHIAL DYNAMIC SCRIPTING. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 4, Issue 2).
- Narulita, S., Nugroho, A., & Abdillah, M. Z. (2024). Diagram Unified Modelling Language (UML) untuk Perancangan Sistem Informasi Manajemen Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (SIMLITABMAS). *Bridge : Jurnal Publikasi Sistem Informasi Dan Telekomunikasi*, 2(3), 244–256. <https://doi.org/10.62951/bridge.v2i3.174>
- Priyaungga, B. A., Aji, D. B., Syahroni, M., Aji, N. T. S., & Saifudin, A. (2020). Pengujian Black Box pada Aplikasi Perpustakaan Menggunakan Teknik Equivalence Partitions. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 3(3), 150. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v3i3.5343>
- Putra, R., & Rosiyanti, H. (2021). PELATIHAN APLIKASI MATLAB PADA MATERI SPLTV DI MAN 1 TANGSEL. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>
- Riskawati, Zakaria, Munandar, M. H., & Bangun, B. (2021). Perancangan Sistem Pengenalan Rambu-Rambu Lalu Lintas Pada MTS Islamiyah Menggunakan Adobe Flash Profesional CS6. In *Journal of Student Development Information System (JoSDIS) e-ISSN* (Vol. 1, Issue 1).
- Saefudin, M., & Sudjiran, S. (2023). PENERAPAN PERANGKAT LUNAK UNITY DALAM PENGEMBANGAN APLIKASI GAME DUA DIMENSI BERBASIS ANDROID. *Jurnal SIKOMTEK*, 13(1), 9–16
- Sanjaya, D., Abdurachman, H., Wicaksono, A. A., & Masya, F. (2021). SISTEM INFORMASI PENGENDALIAN ASSET KENDARAAN DI PERUSAHAAN TRANSPORTASI. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 6(1), 24–32. <https://doi.org/10.36341/rabit.v6i1.1544>

- Sari, N. M., Yaniawat, P., Firmansyah, E., Mubarika, M. P., Assegaff, N., & Septiyani, N. (2023). PELATIHAN PEMBUATAN STORYBOARD DAN GAMES INTERAKTIF UNTUK GURU DAN MAHASISWA MAGISTER PENDIDIKAN MATEMATIKA. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 19(1), 153–166. <https://doi.org/https://doi.org/10.20414/transformasi.v19i1.6724>
- Sinaga, R. (2023). PENGARUH PENDEKATAN MATEMATIKA REALISTIK TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA. *ALGEBRA : JURNAL PENDIDIKAN, SOSIAL DAN SAINS* (Vol. 3, Issue 1). <https://ejournal.yana.or.id/index.php/algebra>
- Soedargo, D. S. O., & Junaedi, H. (2022). Dynamic Difficulty Adjustment Berbasis Logika Fuzzy Untuk Procedural Content Generation Pada Permainan Roguelike. *Teknika*, 11(2), 98–105. <https://doi.org/10.34148/teknika.v11i2.468>
- Sumiati, M., Abdillah, R., & Cahyo, A. (2021). Pemodelan UML untuk Sistem Informasi Persewaan Alat Pesta. *JURNAL FASILKOM*, 11, 79–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2673>
- Taufik, R., Citra Dewi, P., Widina, K., & Anwar, A. (2021). Analisis Banjir di Kota Bandung dengan Pemodelan Sistem Rich Picture Diagram. *Jurnal Inovasi Masyarakat*, 1(2), 202–210. <https://doi.org/https://doi.org/10.33197/jim.vol1.iss2.2021.844>
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Yulyanto, Y., Nugraha, R., & Kusuma, S. S. (2024). DEVELOPMENT OF RESPIRATORY SYSTEM RPG GAME USING UNITY WITH A* (A STAR) ALGORITHM. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 20(2), 199–209. <https://doi.org/10.33480/pilar.v20i2.5911>

Zalukhu, A., Purba, S., & Darma, D. (2023). PERANGKAT LUNAK APLIKASI PEMBELAJARAN FLOWCHART. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Industri*, 4(1), 61–70.