

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, P. L., Wardhani, N. I., & Nurhayati, E. (2024). PEMANFAATAN BAHASA PEMOGRAMAN WEB UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TEKNOLOGI INFORMASI: STUDI KASUS PENGGUNAAN VISUAL STUDIO CODE DI PROGRAM STUDI INFORMATIKA UPN VETERAN JAWA TIMUR. *Kohesi: Jurnal Multidisiplin Saintek*.
- Anardani, S., Yunitasari, Y., & Sussolaikah, K. (2023). Analisis Perancangan Sistem Informasi Monitoring dan Evaluasi Kerjasama Menggunakan UML. *Remik*, 7(1), 522–532. <https://doi.org/10.33395/remik.v7i1.12070>
- Annazili Ahmad Haqi, & Qoiriah Anita. (2020). Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle Dan Fuzzy Tsukamoto Pada Game Petualangan Si Thole Berbasis Android Menggunakan Game Engine Unity. *Journal of Informatics and Computer Science*.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, Ms. (2023). *Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*.
<http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Aulia, F., & Yahfizham. (2024). Mengenal Bahasa Pemrograman Pada Algoritma Pemrograman. *Journal Of Informatics And Busisnes*.
- Benedict, T., & Nerisafitra, P. (2025). Implementasi Algoritma Fuzzy Tsukamoto Sebagai Penentuan Skor dalam Game Pengenalan Alat Musik Tradisional di Indonesia. *Journal of Informatics and Computer Science*, 07.
- Encep Sayid Amrulloh, Andriyat Krisdiawan, R., & Lesmana, I. (2025). Fuzzy-Driven Adaptive NPC Behavior in a Meme-Based Platformer Game for Android Mobile. *NUANSA INFORMATIKA*, 19(2), 123–132. <https://doi.org/10.25134/ilkom.v19i2.440>
- Hady, E. L., Haryono, K., & Rahayu, N. W. (2020). *User Acceptance Testing (UAT) pada Purwarupa Sistem Tabungan Santri (Studi Kasus: Pondok Pesantren Al-Mawaddah) User Acceptance Testing (UAT) of the Prototype of Students' Savings Information System (Case Study: Al-Mawaddah Islamic Boarding School)*.
- Hidayah, L., & Subrata, J. (2025). Perancangan Sistem Informasi Rapor Siswa pada RA Hidayatut Tholibin Adiwerna Berbasis Website. *Jurnal Manajemen Teknologi Dan Sistem Informasi (JMS)*, 5(1). <https://doi.org/10.33998/jms.v5i1>
- Irawan, R., Siregar, Y. S., & Khairani, M. (2024). *Rancang Bangun Game 3D Edukasi Basic Web Development Menggunakan Unity 3D* (Vol. 2, Number 3). Online.

- Islamiyati, I. N., Krisdiawan, R. A., & Wahyuddin, A. (2025). *Implementation of the Sugeno Fuzzy Algorithm for a Dynamic Scoring System in an Educational Game on Fraction and Decimal Operations*.
- Ismail, I., Wardi, Moh., Supandi, S., & Ridho, A. (2022). Pembelajaran Tahfidh Juz ‘Amma Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3855–3867. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2015>
- Karim, K. I., Lamasitudju, C., Azhar, R., Syafaat, F., & Yulandari, A. (2025). Implementation of Fisher-Yates Shuffle and Fuzzy Tsukamoto in Nusantara Educational Game. In *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)* (Vol. 9, Number 2). <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAIC>
- Kartika¹, D. C., Humaida², R., & Kartika, D. C. (2025). *Special Issue (2025) Social Science Academic Penguatan Pendidikan Karakter Religius Anak melalui Madrasah Diniyah Takmiliyah Awaliyah (MDTA) Nurul Hikmah Desa Sahang*. <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>
- Krisdiawan, R. A., Faza Rohmana, M., & Permana, A. (2020). *PEMBUATAN GAME RUNAWAY FROM CULIK DENGAN ALGORITMA FUZZY MAMDANI*. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/buffer>
- 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>
- Lailiyatul Iftitah, S., Habibah, U., Sa, F., Helawati Fitriani, E., & Em Es, I. (2023). *STRATEGI GURU DALAM PEMBELAJARAN MENGHAFAKAL JUZ AMMA ANAK USIA DINI DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 3*.
- Munawir Sajali Harahap, Richi Andrianto, Dermilan Dermilan, Dewi Elok, Citra Khoiriah, & Babang Andika. (2023). Pencatat Keuangan: Pengembangan Aplikasi Futter untuk Mencatat dan Mengelola Transaksi Keuangan. *Jurnal Penelitian Teknologi Informasi Dan Sains*, 1(3), 64–75. <https://doi.org/10.54066/jptis.v1i3.814>
- Nova, S., Triasanti, D., & Hartiwati, E. N. (2025). Perancangan Dan Implementasi Game Edukasi 3D Throw A Trash Berbasis Android Menggunakan Unity 3D. *Jurnal Minfo Polgan*, 14(2), 2929–2936. <https://doi.org/10.33395/jmp.v14i2.15557>
- Novanto, A., & Rizqi, M. (2023). Desain Game Mekanik Interaktif Antar Karakter Dengan Kuda Pada Game. *SIMKOM*, 8(2), 137–149. <https://doi.org/10.51717/simkom.v8i2.238>
- Nugraha, M. R., Galih, D., Rezkika, R., & Haryono, W. (2026). RANCANG BANGUN APLIKASI MANAJEMEN PROYEK BERBASIS WEB MENGGUNAKAN REACT DAN SUPABASE PADA YAYASAN

- SA'ADATUL ATHOLIBIN. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 14(1). <https://doi.org/10.23960/jitet.v14i1.8741>
- Putra, A. M., & Bestian, A. (2025). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN TAJWID DAN HAFALAN JUZ'AMMA. *SEMINAR TEKNOLOGI MAJALENGKA (STIMA)*.
- Rechy-Ramirez, E. J. (2025). A Scoping Review on Fuzzy Logic Used in Serious Games. In *Technologies* (Vol. 13, Number 10). Multidisciplinary Digital Publishing Institute (MDPI). <https://doi.org/10.3390/technologies13100448>
- Retno, S., Fortilla, A., Sinambela, I. S., & Arsyia Fortilla, Z. (2023). *Developing the Console Dash: a 2D Adventure Game using Godot Game Engine*. <http://ojs.unimal.ac.id/game>
- Saputra, R. K., & Setiawan, K. (2024). Pengembangan Game 2D Platformer Berbasis Microbit Menggunakan Unity. *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 5(1), 20–25. <https://doi.org/10.35870/jimik.v5i1.420>
- Setiyawan, D., Arbansyah, A., & Latipah, A. J. (2023). FUZZY INFERENCE SYSTEM METODE TSUKAMOTO UNTUK PENENTUAN PROGRAM STUDI FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH KALIMANTAN TIMUR. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 7(1), 23. <https://doi.org/10.26798/jiko.v7i1.657>
- Sinlae, F., Maulana, I., Setiyansyah, F., & Ihsan, M. (2024). *Pengenalan Pemrograman Web: Pembuatan Aplikasi Web Sederhana Dengan PHP dan MYSQL*. <https://doi.org/10.38035/jsmd.v2i2>
- Sitompul, H., Matondang, Z., Daryanto, E., & Syahputra, F. (2024, February 9). *Use Case Diagram Design For Information System Services To Students At The Faculty Of Engineering Universitas Negeri Medan*. <https://doi.org/10.4108/eai.24-10-2023.2342345>
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721–2731. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2657>
- Sugiharti, I. I. (2020). *WAREHOUSE CONTROL AND PRINTING SALES INFORMATION SYSTEM BASED ON CV. ADINDA PERKASA*.
- Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*.
- Sunarya, Azmi, M., & Zulfah. (2025). IMPLEMENTASI METODE MENGHAFAK AL-QUR'AN DALAM MENINGKATKAN KUALITAS HAFALAN SANTRI DI MA'HAD ABU BAKAR AS-SHIDDIQ KECAMATAN MAROS BARU KABUPATEN MAROS. *Jurnal Ilmiah (Pengkajian Pendidikan, Hukum Dan Kemasyarakatan)*, 1.

- Suni, E. K., Sutresno, S. A., Christanto, H. J., Bata, J. V. M., Sihombing, D. J. C., Airlangga, G., & Sada, P. M. L. B. (2024). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMAK 7 Penabur Jakarta Menggunakan Canva dan Photopea. *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 6(3), 587–593. <https://doi.org/10.24036/abdi.v6i3.835>
- Supriyaddin, Imansyah, M. N., & Meilani, L. (2020). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Tingkatan Sekolah Dasar Menggunakan Macromedia Flash. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Winata, L., Maulana, M. A., & Susilo, J. (2025). Studi Perbandingan Pengembangan Game dalam GDScript dengan Godot dan C# dengan Unity. *Bit-Tech*, 7(3), 715–721. <https://doi.org/10.32877/bt.v7i3.1876>
- Yuliaji Nugraha, B. (2025). RANCANG BANGUN GAME ROLE PLAYING GAME “PETUALANGAN HANOMAN KOBARAN API PERANG” BERBASIS PLATFORM PC. In *Jurnal Rekayasa Sistem Informasi dan Teknologi* (Vol. 2).