

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, R., Samuri, S. M., Hidayah, R. E., Meta-teknologi, F. K., Pendidikan, U., & Idris, S. (2025). *Pengembangan Game Edukasi Logika dengan Sistem Pembelajaran Adaptif Berbasis Reinforcement Learning Fakultas Teknologi Informasi , Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari The development of logic education games is predicated on the utiliz.* 5(10), 3085–3093.
- Ajar, B., & Komik, B. (2022). *Aksiologiya : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Pemanfaatan Adobe Illustrator (AI) Sebagai Aplikasi Desain Bahan Ajar Berbasis Komik Utilization of Adobe Illustrator (AI) as a Comic-Based Teaching Material Design Application Kemunculan pandemi telah.* 6(4).
- Amin Rahim Hidayat, M., Nura Izzati, N., Rizky Putra Prirhatama, A., Patria, Y., & Kurmilasari, S. (2025). Pengujian Perangkat Lunak Pada Website Ka’Coke: Implementasi Unit Testing, Integration Testing, System Testing, Dan Validation Testing Untuk Menjamin Kualitas Dan Keandalan Sistem. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(4), 6805–6811. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i4.13969>
- Ariyana, R. Y., Erma Susanti, & Prita Haryani. (2022). Rancangan Storyboard Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif. *INSOLOGI: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(3), 321–331. <https://doi.org/10.55123/insologi.v1i3.375>
- Aziz, R. A., Sansprayada, A., & Mariskhana, K. (2024). Perancangan Sistem Adminisatrasi Penjualan pada PT SurMoRin dengan Menggunakan PHP dan MYSQL. *Jurnal Minfo Polgan*, 13(2), 1641–1650. <https://doi.org/10.33395/jmp.v13i2.14148>
- Baihaqi, A., Wicaksono, H. R., Al-habsie, M., & Habibie, M. R. (2024). *Jurnal sistem informasi E commerce* 12. 6(3), 568–579.
- Chrysafiadi, K., Kamitsios, M., & Virvou, M. (2023). Fuzzy-based dynamic difficulty adjustment of an educational 3D-game. *Multimedia Tools and Applications*, 82(18), 27525–27549. <https://doi.org/10.1007/s11042-023-14515-w>
- Emilio. (2022). Program Animasi Interaktif Pengenalan Tata Surya Dengan Menggunakan Adobe Flash Professional CS6 (Studi Kasus : SD Swasta Sri Pinang). 2, 7787(8.5.2017), 2005–2003.
- Fatma, M. T., & Fitri, R. (2023). Pemanfaatan Sistem Operasi Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi. *Jurnal Profesi Keguruan*, 2(2), 162–169.
- Fauziah, Putri, E. M. (2021). *Rancang Bangun Game Getuk Shooter Menggunakan Algoritma Collision Detection Berbasis Android.* 6, 13–18.
- Fikriadi, R. S., Zufria, I., & Nasution, A. B. (2022). Penerapan Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Seni Wayang Dan Tarian Jawa. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 7(1), 71–76. <https://doi.org/10.36341/rabit.v7i1.2189>

- Fitriyani, N., Auliana, S., Darip, M., Komputer, I., Komputer, I., & Bangsa, U. B. (2025). *Perancangan Aplikasi Game Edukasi Petualangan Berbasis*. 11(2), 158–165.
- Ikmal, M. ikmal. (2024). Game Edukasi Menyusun Kata Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Dengan Menggunakan Metode MDLC. *Jurnal SANTI - Sistem Informasi Dan Teknik Informasi*, 4(1), 28–37.
<https://doi.org/10.58794/santi.v4i1.801>
- Interactive, B. (2025). Software Requirement Specification (SRS). *Badr Interactive*, 1–31.
- Marzuki, F. C. (2023). Game Berbasis Adventure Sebagai Pendukung Pembelajaran Anak Usia Dini. *Sistem Informasi Dan Telematika*, 1–11.
- Maulana, A. S., Bella, A., Utama, P., Kasanah, A. N., Fauziah, A., Murbarani, D., & Murti, P. (2024). Fuzzy Logic Algorithm: Review and Implementation. *Jl. Semarang*, 4(9), 65145. <https://doi.org/10.17977/um068.v4.i9.2024.3>
- Muhammad Arif Firdana. (2024). Pengembangan Game Edukasi Doa Harian untuk Efektivitas Anak Menghafal Menggunakan Metode MDLC. *Jurnal SANTI - Sistem Informasi Dan Teknik Informasi*, 4(2), 61–69.
<https://doi.org/10.58794/santi.v4i2.791>
- Najuah., et al. (2022). *Book game edukasi*.
- Novita, N. (2022). Manajemen Proyek Sistem Informasi Pengolahan Data Apotek Berbasis Database. *Methosisfo : Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 2(1), 9–17.
- Nugroho, F. A. (2024). Implementasi Game Based Learning Berbantuan Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cahaya Mandalika*, 5(1), 699–707.
<https://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jcm/article/view/5593>
- Nugroho, J. A., Jaya Hartono, D., Amelia Koesdinar, D., Putri Sekartani, B., Petrisia Panjaitan, C., & Paramarta, V. (2023). Pengaruh Hardware, Software dan Brainware Terhadap Ketepatan Waktu (Timeliness) dalam Penyajian Informasi yang Relevan di Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit. *COMSERVA : Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(08), 3013–3020. <https://doi.org/10.59141/comserva.v3i08.1076>
- Nurjiah, M., & Jean Elikal Marna. (2025). Pengaruh Game-Based Learning Berbantu Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 1–13.
<https://doi.org/10.31538/adrg.v5i2.2355>
- Panji Rachmat Setiawan, Rizdqi Akbar Ramadhan, & Ause Labellapansa. (2022). Pelatihan Pemrograman Flutter. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan*, 3(1), 22–27.
<https://doi.org/10.25299/jpmpip.2022.10699>
- Preferensi, T. (2025). *Perkembangan Bahasa Pemrograman Terkini : Kajian Literatur Sistematis*. 11(2).
- Riyandana, E., An Ars, M. G., & Surahman, A. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Kosakata Baku Dalam Bahasa Indonesia Di Tingkat Sekolah Dasar (Studi Kasus Sd Negeri 1 Way Petai Lampung Barat). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(2), 213–225.
<https://doi.org/10.33365/jatika.v3i2.2028>

- Rizal, A., Astuti, Y. P., & Setiawan, A. (2022). Tingkat Kesulitan Adaptif pada Android Game bertema Flora Fauna Endemik Indonesia dengan Fuzzy Logic. *Jurnal Buana Informatika*, 13(1), 1–10. <https://doi.org/10.24002/jbi.v13i1.4946>
- Sabillah, Muh Agung, Yusuf Mukarramah, W. E. (2024). 3 1,2,3. *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains (JINTEKS)*, 24(7), 28–42.
- Sabrina, S. (2025). *MENGINTEGRASIKAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN GAME BASED LEARNING DALAM PAI: STUDI KUALITATIF TENTANG DESAIN, URGENSI, DAN DAMPAK ZEP QUIZ*. 10.
- Sanjaya, M. R., Khoiriah, A., Sanjaya, A. A., Sanjaya, A. A., Sanjaya, A. A., Argadzi, M., & Herlin, C. P. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Dan 10 Surat Pendek Alqur'an Pendekatan UML. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(1), 83–97. <https://doi.org/10.31539/intecom.v5i1.3463>
- Setiawan, J., Danuputri, C., & Hakim, L. (2024). Game Visual Novel Edukasi Dengan Algoritma Fuzzy Mamdani. *Format : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 13(1), 87. <https://doi.org/10.22441/format.2024.v13.i1.009>
- Setyawan, R. A. (2024). Penerapan Firebase Realtime Database Pada Aplikasi Catatan Harian Diabetes Melitus. *Jurnal Informatika Komputer, Bisnis Dan Manajemen*, 22(1), 1–9. <https://doi.org/10.61805/fahma.v22i1.102>
- Simatupang, F. H., Agung, A. A. G., & Suprihatin, E. (2024). Aplikasi Berbasis Web untuk Penjualan Kain Tekstil Menggunakan QRIS (Studi Kasus: PT. Mulya Jaya Kab. Majalaya). *E-Proceeding of Applied Science*, 10(2), 639–646.
- Siti Muthiah Nuralifah, Muhammad Rizal H, Putri Fitriani Ahmad, & Wahda Amelia. (2025). Pengguna (User Acceptance Testing) Pada Sistem Informasi Akademik EMACCA Universitas Teknologi AKBA Makassar. *Inventor: Jurnal Inovasi Dan Tren Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(2), 84–91. <https://doi.org/10.37630/inventor.v3i2.2541>
- Syahri, A., Antoni Musril, H., & Rahmiyati, H. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Site Pada Pembelajaran Sistem Komputer Kelas Viii Smpn1 Bukittinggi. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(6), 3940–3946. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i6.7966>
- Wayan, B. (2022). Literature Review Komponen Sistem Informasi Manajemen : Software , Database Dan Brainware. *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 3(3), 344–360.
- Wisnubhadra, Wahyono, Heni, K. (2021). *Sistem Komputer*.
- Yeni, T., Benyamin, S., & Salu, S. R. (2026). *PENERAPAN MODEL GAME BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA EDPUZZLEUNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SDN I SOPAI*. 11, 893–905.
- Yuda, A. F., Akbar, A. R., & Gusmaneli. (2024). Strategi Desain Pembelajaran Adaptif Untuk Meningkatkan Pengalaman Belajar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Teknologi Terapan*, 01(4), 354–362.