

DAFTAR PUSTAKA

- Cholifah, W. N., Yulianingsih, Y., & Sagita, S. M. (2018). Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android dengan Teknologi Phonegap. *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)*, 3(2), 206. <https://doi.org/10.30998/string.v3i2.3048>
- Harahap, S. H. (2019). Analisis Pembelajaran Sistem Akuntansi Menggunakan Draw.io Sebagai Perancangan Diagram Alir. *Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu Universitas Asahan 2018, November*, 101–103.
- Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Dharma*, 1(1), 18–21.
- Rohmawati, I. (2019). Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara “Tanara” Menggunakan Unity 3D Berbasis Android. *Jurnal SITECH: Sistem Informasi dan Teknologi*, 2(2), 173–184. <https://doi.org/10.24176/sitech.v2i2.3907>
- Soemitha, G. V., Pragantha, J., & Haris, D. A. (2020). Pembuatan Game Mobile Arcade “Covid Go Away” Ber Platform Android. *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, 85–91.
- Nurdiyanto, A., & Winarno, E. (2018). Penerapan Metode Collision Detection Pada Game. 978–979. https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/send_i_u/article/view/5983
- Pratama, W. (2016). Game Adventure Misteri Kotak Pandora. *Jurnal Telematika*, 7(2), 13–31.
- Krisdiawan, R. A. (2018). Implementasi Model Pengembangan Sistem Gdlc Dan Algoritma Linear Congruential Generator Pada Game Puzzle. *Nuansa Informatika*, 12(2), 1–9. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom/article/view/1634/1211>
- Teschner, M., Kimmerle, S., Heidelberger, B., Zachmann, G., Raghupathi, L., Fuhrmann, A., Cani, M. P., Faure, F., Magnenat-Thalmann, N., Strasser, W., & Volino, P. (2005). Collision detection for deformable objects. *Computer Graphics Forum*, 24(1). <https://doi.org/10.1111/j.1467-8659.2005.00829.x>
- Gligorijevic, N., Robajac, D., & Nedic, O. (2019). Повышенная Чувствительность Тромбоцитов К Действию Инсулиноподобного Фактора Роста 1 У Больных Сахарным Диабетом 2-Го Типа. *SIGMA-Jurnal Teknologi Pel*, 84(10), 1511–1518. <https://doi.org/10.1134/s0320972519100129>

- Azwar, A., Hamria, H., & Kaharu, M. N. S. (2020). Game Edukasi Pengenalan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Informatika*, 8(02), 141–150. <https://doi.org/10.33884/jif.v8i02.2481>
- Siregar, M. R., & Nelmiawati, N. (2020). Game 3D “Lawan Narkoba” Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC). *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 4(1), 24–31. <https://doi.org/10.30871/jamn.v4i1.1634>
- Aditya, K. T. Y., Kesiman, M. W. A., & Pradnyana, G. A. (2019). Pengembangan Game Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(3), 522–533. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/viewFile/522/14044>
- Putra, Y. G. (2017). Pembuatan Game Balap Kelinci Dengan Unity Berbasis Android. In *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*. SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK).

Riwayat Hidup



Reka Ali Purbaya, atau akrab disapa Reka, lahir di Ciamis 26 Mei 1998. Penulis merupakan anak ke-dua dari Bapak Dede Sumiarsa S.Pd. dan Ibu Yayah Hayati. Menempuh pendidikan di SDN 03 Patakaharja Kecamatan Rancah Kabupaten ciamis tahun 2004-2010, SMPN 3 Rancah tahun 2010-2013, SMAN 1 Rancah tahun 2013-2016, dan melanjutkan pendidikannya di Universitas Kuningan Prodi teknik informatika (2017-2024). Karena sejatinya kesempurnaan hanya milik Sang Maha Pencipta, maka penulis sangat mengharapkan kritik dan saran mengenai skripsi ini, yang dapat disampaikan kepada penulis di alamat email Rekaali04@gmail.com, atau No. HP: 085863718599.