

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. F. Febrianti¹ and R. P. 2, “Foresight,” *Pengguna. Bhs. GAUL TERHADAP EKSISTENSI Bhs. Indones. PADA Masy.*, vol. 2, no. 1, p. 6, 2021, doi: 10.1016/B978-012370624-9/50005-0.
- [2] H. Munawaroh *et al.*, “Pembelajaran Bahasa Daerah melalui Multimedia Interaktif pada Anak Usia Dini,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 5, pp. 4057–4066, 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i5.1600.
- [3] H. Sandy Mokoginta, Tulenan Virginia, and B. Angkasa Sugiarto, “Aplikasi Game Edukasi 2D Pengenalan Bahasa Daerah Toraja Untuk Anak Sekolah Dasar,” *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 2, pp. 235–242, 2019.
- [4] M. I. Hanafri, A. Budiman, and N. A. Akbar, “Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android,” vol. 5, no. 2, pp. 50–53, 2015.
- [5] N. Andrianto, R. Ridwan, and A. A. R. Awaludin, “Perancangan Aplikasi Pengenalan Budaya Indramayu Berbasis Android,” *J. Ris. dan Apl. Mhs. Inform.*, vol. 2, no. 02, pp. 205–212, 2021, doi: 10.30998/jrami.v2i02.821.
- [6] R. Y. Ramadhani and A. Qoiriah, “Implementasi Algoritma Fuzzy Sugeno sebagai Pendukung Keputusan dalam Penentuan Skor Akhir pada Game Edukasi Simple Nomic,” *J. Informatics Comput. Sci.*, vol. 1, no. 01, pp. 48–55, 2019, doi: 10.26740/jinacs.v1n01.p48-55.
- [7] R. Sari and T. Listyorini, “Game Edukasi Logika Matematika,” pp. 1–6, 1979.
- [8] A. B. Ramadan and P. F. Ariyani, “PENERAPAN FUZZY SUGENO PADA GAME SEJARAH PERANG APPLICATION OF FUZZY SUGENO IN THE HISTORY GAME OF THE INDONESIAN NATION WAR FOR TEACHING IN ELEMENTARY,” no. September, pp. 1227–1236, 2022.
- [9] Dian Ramdahni, *Implementasi Algoritma Fuzzy Sugeno Untuk NPC pada Game Covid Adventure*. Kuningan: Dian Ramdahni, 2022. [Online]. Available: perpustakaan universitas kuningan
- [10] A. D. Puspitaningrum and A. S. Purnomo, “Sistem Pakar Untuk Mendeteksi Tingkat Risiko Penyakit Jantung Menggunakan Fuzzy Inferensi (Sugeno) Expert System to Detect Heart Disease Risk Level Using Fuzzy Inference (Sugeno),” *Jemb. Merah No. 84C*, no. December, p. 55283, 2018.
- [11] S. Kusumadewi and H. Purnomo, “Aplikasi Logika Fuzzy untuk pendukung keputusan,” *Yogyakarta Graha Ilmu*, vol. 2, 2010.
- [12] N. A. Putri and A. S. Purnomo, “Sistem Pakar Untuk Menentukan Status Kesehatan Ibu Hamil Dengan Metode Inferensi Fuzzy (Sugeno),” *J. Teknol.*, vol. 10, no. 1, pp. 1–8, 2017.
- [13] R. A. Krisdiawan, “Implementasi Model Pengembangan Sistem Gdlc Dan Algoritma Linear Congruential Generator Pada Game Puzzle,” *Nuansa Inform.*, vol. 12, no. 2, pp.

- 1–9, 2018, [Online]. Available:
<https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom/article/view/1634/1211>
- [14] A. Christian, S. Hesinto, and A. Agustina, “Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap (Studi Kasus SMP Negeri 6 Prabumulih),” *J. Sisfokom (Sistem Inf. dan Komputer)*, vol. 7, no. 1, pp. 22–27, 2018, doi: 10.32736/sisfokom.v7i1.278.
 - [15] G. G. Maulana, “Pembelajaran Dasar Algoritma Dan Pemrograman Menggunakan El-Goritma Berbasis Web,” *J. Tek. Mesin*, vol. 6, no. 2, p. 8, 2017, doi: 10.22441/jtm.v6i2.1183.
 - [16] P. P. Rambe, “Teori Atau Konsep Algoritma Pemrograman,” *Ilmu Tarb. dan Kegur.*, vol. 1, no. 1, pp. 6–11, 2021.
 - [17] M. A. P. Tanjung, “Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran Dipenogoro Sebagai Media Edukasi Sejarah,” *Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 5, no. 3, pp. 1–4, 2011.
 - [18] N. I. Widiastuti, “Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo,” *Komputa J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 1, no. 2, pp. 41–48, 2012, doi: 10.34010/komputa.v1i2.60.
 - [19] S. S. Tjatur Wisnu Sasangka *et al.*, “Bagongan and Babasan Language in Javanese Indramayu Dialect: Sociolinguistics Approach,” *Cogent Arts Humanit.*, vol. 11, no. 1, p., 2024, doi: 10.1080/23311983.2024.2433319.
 - [20] S. Edriati, L. Husnita, E. Amri, A. A. Samudra, and N. Kamil, “Penggunaan Mit App Inventor untuk Merancang Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android,” *E-Dimas J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 12, no. 4, pp. 652–657, 2021, doi: 10.26877/e-dimas.v12i4.6648.
 - [21] A. Azkiya, R. Kurniawan, and Y. A. Sinurat, “Sistem Informasi Posyandu Berbasis Web Pada Posyandu Seroja RT. 15 Kelurahan Pangkalan Sesai,” *Lentera Dumai*, vol. 13, no. 1, pp. 17–25, 2022.
 - [22] I. A. Ridlo, “Pedoman Pembuatan Flowchart,” *Academia.Edu*, p. 27, 2017, [Online]. Available: academia.edu/34767055/Pedoman_Pembuatan_Flowchart
 - [23] U. Khulsum, Y. Hudiyono, and E. D. Sulistyowati, “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X Sma,” *DIGLOSLIA J. Kaji. Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, vol. 1, no. 1, pp. 1–12, 2018, doi: 10.30872/diglosia.v1i1.pp1-12.
 - [24] F. Fauziah and A. K. Arrifqie, “Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Hewan Berbasis Android Menggunakan Unity 3D,” *JEJARING J. Teknol. dan Manaj. Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 10–16, 2022, doi: 10.25134/jejaring.v7i1.6744.
 - [25] Rosa A.S dan M. Shalahuddin, *Rekayasa perangkat lunak : terstruktur dan berorientasi objek*. bandung: Informatika Bandung, 2015. [Online]. Available: <https://elibrary.bsi.ac.id/readbook/200783/rekayasa-perangkat-lunak-terstruktur-dan-berorientasi-objek>
 - [26] Riandari & Fahmi, “‘Rekayasa Perangkat Lunak’, CV. Rudiang Mayang, Medan.,” *J. Inform.*, vol. 5, no. 1, p. 79, 2019.
 - [27] Y. Wahyuningsih, “Pengembangan Aplikasi Test Online dengan Menggunakan

- Framework CodeIgniter di SMK Darul Ma'wa Plumpang pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Kelas X,” *It-Edu*, vol. 2, no. 02, pp. 36–46, 2017.
- [28] A. Arianto and T.- Bahfiarti, “Pemahaman Dampak Game Online pada Anak-Anak Nelayan di Kota Makassar,” *Commun. J. Ilmu Komun.*, vol. 4, no. 2, pp. 165–184, 2020, doi: 10.15575/cjik.v4i2.7999.
- [29] P. Garisik and M. I. Arief, “Skripsi Rancang Bangun Game Edukasi Struktur Atom Pada Siswa Kelas X Sman 9 Luwu Timur Berbasis Augmented Reality,” no. 2, pp. 9–14, 2023.
- [30] D. Nurdiana and A. Suryadi, “Perancangan Game Budayaku Indonesiaku Menggunakan Metode Mdlc,” *J. Petik*, vol. 3, no. 2, p. 39, 2018, doi: 10.31980/jpetik.v3i2.149.
- [31] Y. Perwira, “Penentuan Peringkat Pelanggan Terbaik Dengan Metode Weighted Product (Studi Kasus Pt.Asia Raya Foundry),” *J. Mantik Penusa*, vol. 3, no. 1, pp. 138–147, 2019.
- [32] Unity Technologies, “2D game kit,” unity. [Online]. Available: <https://assetstore.unity.com/packages/templates/tutorials/2d-game-kit-107098#content>