

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwinoto, Bambang, and Dian Novianto. 2023. "Implementation Fuzzy Mamdani Algorithm To Predict Web Based Inventory." *International Journal of Artificial Intelligence Research* 7(1): 1. <http://ijair.id>.
- Al Zarkasi, Roki Syah, Dhebys Suryani Hormansyah, and Dimas Wahyu Wibowo. 2020. "Implementasi Metode Fuzzy Mamdani Dan Linear Congruential Generator (Lcg) Pada Game Hidden Object." *Jurnal Informatika Polinema* 6(4): 23–30. doi:10.33795/jip.v6i4.317.
- Amin. 2019. "Jenis-Jenis, Fungsi Beserta Simbol Komponen Elektronika." *Std Electro*: 1–11. <http://www.webstudi.site/2016/10/jenis-fungsi-simbol-komponen-elektronika.html>.
- Amrulloh, Encep Sayid, Rio Andriyat Krisdiawan, Iwan Lesmana, and Luti Rohmawati. 2025. "Fuzzy-Driven Adaptive NPC Behavior in a Meme-Based Platformer Game for Android Mobile." 19(2).
- Anggreani, S, and Y Yahfizham. 2024. "Pengantar Dan Pengenalan Konsep Dasar Algoritma Pemrograman." *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter* 2(1): 282–94.
- Arfamaini, Revi. 2016. "Rancang Bangun." *Applied Microbiology and Biotechnology* 85(1): 2071–79.
- Delima, Rosa, and Nevi Kurnia Arianti. 2016. "CHILD CENTERED DESIGN." 12(1): 13–23.
- Dhita R. L., Sri Tita Faulina, and Wisnumurti. 2023. "Rancang Bangun Aplikasi Layanan Pengaduan Pada Dinas Pendidikan Kabupaten Oku Berbasis Android Menggunakan Android Studio." *Jik* 14Faulina,(2): 25–35. <https://journal.unmaha.ac.id/index.php/jik/article/view/252/214>.
- Evan, Sebastian, Aris Rahmansyah, and Irfan Dwi Rahadiano. 2023. "Perancangan Game Design Document Untuk Game." *e-Proceeding of Art & Design* 10(6): 1959–75.
- Handayani Parinduri, Sri. 2023. "Manfaat Canva Untuk Melatih Kreativitas Pembuatan Mind Map Mata Kuliah Alat-Alat Ukur Dan Instrumentasi." *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains dan Terapan (INTERN)* 2(2): 51–61. doi:10.58466/intern.v2i2.1171.
- Husein, Sultan Maulana, Peti Savitri, Program Studi, Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Sangga Buana, and Bahasa Sunda. 2019. "Pembangunan Game Edukasi Belajar Bahasa Sunda Berbasis Android Menggunakan Construct2 Dan Adobe Phonegap." *Infotronik : Jurnal Teknologi Informasi dan Elektronika* 4(2): 64–70. doi:10.32897/infotronik.2019.4.2.4.

- Ibnu Fridyatama, Ta’jillah, Moh Ahsan. 2015. “Rancang Bangun Game Edukasi Go Green ‘Mr. Trashman’ Menggunakan Adobe Flash.” *Universitas Kanjuruhan Malang*: 1–8.
- Krisdiawan, Rio Andriyat, Muhamad Faza Rohmana, and Aji Permana. 2020. “Pembuatan Game Runaway From Culik Dengan Algoritma Fuzzy Mamdani.” *Buffer Informatika* 6(1): 33–40.
- Krisdiawan, Rio Andriyat, Tito Sugiharto, Nida Amalia Asikin, and Lutfi Rohmawati. 2025. “UI / UX Design for AR Card Game : Enhancing English Vocabulary Learning with Augmented Reality.” 4(3).
- Kurniadi, Dede, Fitri Nuraeni, and Diki Jaelani. 2022. “Implementasi Logika Fuzzy Mamdani Pada Sistem Prediksi Calon Penerima Program Keluarga Harapan.” *Jurnal Algoritma* 19(1): 151–62. doi:10.33364/algoritma/v.19-1.1016.
- Martha, Maulana Delifio, and Amrizal. 2022. “Rancang Bangun Aplikasi Control Glue Dengan C# Pada PT Sat Nusa Persada Tbk.” *Junal Comasie* 07(04): 21–29.
- Maulana, Haisyam. 2023. “Rancang Bangun Sistem Informasi Monitoring Marketing Penerimaan Mahasiswa Baru.” *Jurnal Sistem Informasi Galuh* 1(1): 21–31. doi:10.25157/jsig.v1i1.2919.
- Najuah, Ricu Sidiq, and Reny Sabrina Sinamora. 2022. *Yayasan Kita Menulis Game Edukasi: Strategi Dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. <http://digilib.unimed.ac.id/51618/>.
- Nurman Hidayat, and Kusuma Hati. 2021. “Penerapan Metode Rapid Application Development (RAD) Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Rapor Online (SIRALINE).” *Jurnal Sistem Informasi* 10(1): 8–17. doi:10.51998/jsi.v10i1.352.
- Perdana, Muhammad Rizky, Andika Sundawaijaya, and Ahlijati Nuraminah. 2022. “Penerapan Algoritma Fuzzy Mamdani Untuk Memberikan Saran Yang Optimal Dalam Pengambilan Keputusan Pada Permainan KArtu Monster.” *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 9(7): 1641–46. doi:10.25126/jtiik.2022976765.
- Pricillia, Titania, and Zulfachmi. 2021. “Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, RAD).” *Jurnal Bangkit Indonesia* 10(1): 6–12. doi:10.52771/bangkitindonesia.v10i1.153.
- Ramadhani, Respita Yuliana, and Anita Qoiriah. 2019. “Implementasi Algoritma Fuzzy Sugeno Sebagai Pendukung Keputusan Dalam Penentuan Skor Akhir Pada Game Edukasi Simple Nomic.” *Journal of Informatics and Computer Science (JINACS)* 1(01): 48–55. doi:10.26740/jinacs.v1n01.p48-55.
- Reno, Reno. 2021. “Pembuatan Game Balap Kelinci Dengan Unity Berbasis Android.” *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi* 7(1): 19. doi:10.24014/rmsi.v7i1.10531.

- Rizaldi, Dimas Fahmi, Junaedi Abdillah, Machmud Naufal, Muhammad Ainul Yaqin, and Abd. Charis Fauzan. 2022. "Survei Pengukuran Fleksibilitas Software Menggunakan Metode Systematic Literature Review." *ILKOMNIKA: Journal of Computer Science and Applied Informatics* 4(1): 53–66. doi:10.28926/ilkomnika.v4i1.253.
- Setiawan, Jodi, Chyquitha Danuputri, and Lukman Hakim. 2024. "Game Visual Novel Edukasi Dengan Algoritma Fuzzy Mamdani." 13(164): 87–96.
- Setiawan, Christian Fernando, Deanendra Favian Ardiputra, Edwin Klose Timothy Bakara, and Muhammad Rizky Dhafa Sitompul. 2024. "Perkembangan Game Edukasi Berbasis Android Dengan Unity." *JRIIN: Jurnal Riset Informatika dan Inovasi* 2(4): 670–74.
- Setyawan, Didik Agus, Santo Trijatmiko, and kurniawan eko Saputro. 2019. "Kerja Bengkel Dan Gambar Teknik."
- Suharni, Eel Susilowati, and Fahrial Pakusadewa. 2023. "Perancangan Website Rumah Makan Ninik Sebagai Media Promosi Menggunakan Unified Modelling Language." *Rekayasa Informasi* 12(1): 1–12. <https://ejournal.istn.ac.id/index.php/rekayasainformasi/article/view/1527/1021>.
- Yuliawati, Agistia. 2024. "Sistem Informasi Otomatisasi Pelaporan Data." 8(1): 279–92.
- Zalukhu, Agustinus, Purba Swingly, and Dedi Darma. 2023. "Perangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran Flowchart." *Jurnal Teknologi, Informasi dan Industri* 4(1): 61–70. <https://ejurnal.istp.ac.id/index.php/jtii/article/view/351>.
- Adiwinoto, Bambang, and Dian Novianto. 2023. "Implementation Fuzzy Mamdani Algorithm To Predict Web Based Inventory." *International Journal of Artificial Intelligence Research* 7(1): 1. <http://ijair.id>.
- Al Zarkasi, Roki Syah, Dhebys Suryani Hormansyah, and Dimas Wahyu Wibowo. 2020. "Implementasi Metode Fuzzy Mamdani Dan Linear Congruential Generator (Lcg) Pada Game Hidden Object." *Jurnal Informatika Polinema* 6(4): 23–30. doi:10.33795/jip.v6i4.317.
- Amin. 2019. "Jenis-Jenis, Fungsi Beserta Simbol Komponen Elektronika." *Stdi Electro*: 1–11. <http://www.webstudi.site/2016/10/jenis-fungsi-simbol-komponen-elektronika.html>.
- Amrulloh, Encep Sayid, Rio Andriyat Krisdiawan, Iwan Lesmana, and Luti Rohmawati. 2025. "Fuzzy-Driven Adaptive NPC Behavior in a Meme-Based Platformer Game for Android Mobile." 19(2).
- Anggreani, S, and Y Yahfizham. 2024. "Pengantar Dan Pengenalan Konsep Dasar Algoritma Pemrograman." *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter* 2(1): 282–94.

- Arfamaini, Revi. 2016. "Rancang Bangun." *Applied Microbiology and Biotechnology* 85(1): 2071–79.
- Delima, Rosa, and Nevi Kurnia Arianti. 2016. "CHILD CENTERED DESIGN." 12(1): 13–23.
- Dhita R. L., Sri Tita Faulina, and Wisnumurti. 2023. "Rancang Bangun Aplikasi Layanan Pengaduan Pada Dinas Pendidikan Kabupaten Oku Berbasis Android Menggunakan Android Studio." *Jik* 14Faulina,(2): 25–35. <https://journal.unmaha.ac.id/index.php/jik/article/view/252/214>.
- Evan, Sebastian, Aris Rahmansyah, and Irfan Dwi Rahadiano. 2023. "Perancangan Game Design Document Untuk Game." *e-Proceeding of Art & Design* 10(6): 1959–75.
- Handayani Parinduri, Sri. 2023. "Manfaat Canva Untuk Melatih Kreativitas Pembuatan Mind Map Mata Kuliah Alat-Alat Ukur Dan Instrumentasi." *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains dan Terapan (INTERN)* 2(2): 51–61. doi:10.58466/intern.v2i2.1171.
- Husein, Sultan Maulana, Peti Savitri, Program Studi, Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Sangga Buana, and Bahasa Sunda. 2019. "Pembangunan Game Edukasi Belajar Bahasa Sunda Berbasis Android Menggunakan Construct2 Dan Adobe Phonegap." *Infotronik : Jurnal Teknologi Informasi dan Elektronika* 4(2): 64–70. doi:10.32897/infotronik.2019.4.2.4.
- Ibnu Fridyatama, Ta'jillah, Moh Ahsan. 2015. "Rancang Bangun Game Edukasi Go Green 'Mr. Trashman' Menggunakan Adobe Flash." *Universitas Kanjuruhan Malang*: 1–8.
- Krisdiawan, Rio Andriyat, Muhamad Faza Rohmana, and Aji Permana. 2020. "Pembuatan Game Runaway From Culik Dengan Algoritma Fuzzy Mamdani." *Buffer Informatika* 6(1): 33–40.
- Krisdiawan, Rio Andriyat, Tito Sugiharto, Nida Amalia Asikin, and Lutfi Rohmawati. 2025. "UI / UX Design for AR Card Game : Enhancing English Vocabulary Learning with Augmented Reality." 4(3).
- Kurniadi, Dede, Fitri Nuraeni, and Diki Jaelani. 2022. "Implementasi Logika Fuzzy Mamdani Pada Sistem Prediksi Calon Penerima Program Keluarga Harapan." *Jurnal Algoritma* 19(1): 151–62. doi:10.33364/algoritma/v.19-1.1016.
- Martha, Maulana Delifio, and Amrizal. 2022. "Rancang Bangun Aplikasi Control Glue Dengan C# Pada PT Sat Nusa Persada Tbk." *Junal Comasie* 07(04): 21–29.
- Maulana, Haisyam. 2023. "Rancang Bangun Sistem Informasi Monitoring Marketing Penerimaan Mahasiswa Baru." *Jurnal Sistem Informasi Galuh* 1(1): 21–31. doi:10.25157/jsig.v1i1.2919.
- Najuah, Ricu Sidiq, and Reny Sabrina Sinamora. 2022. Yayasan Kita Menulis

- Game Edukasi: Strategi Dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21.* <http://digilib.unimed.ac.id/51618/>.
- Nurman Hidayat, and Kusuma Hati. 2021. "Penerapan Metode Rapid Application Development (RAD) Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Rapor Online (SIRALINE)." *Jurnal Sistem Informasi* 10(1): 8–17. doi:10.51998/jsi.v10i1.352.
- Perdana, Muhammad Rizky, Andika Sundawaijaya, and Ahlijati Nuraminah. 2022. "Penerapan Algoritma Fuzzy Mamdani Untuk Memberikan Saran Yang Optimal Dalam Pengambilan Keputusan Pada Permainan KArtu Monster." *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 9(7): 1641–46. doi:10.25126/jtiik.2022976765.
- Pricillia, Titania, and Zulfachmi. 2021. "Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, RAD)." *Jurnal Bangkit Indonesia* 10(1): 6–12. doi:10.52771/bangkitindonesia.v10i1.153.
- Ramadhani, Respita Yuliana, and Anita Qoiriah. 2019. "Implementasi Algoritma Fuzzy Sugeno Sebagai Pendukung Keputusan Dalam Penentuan Skor Akhir Pada Game Edukasi Simple Nomic." *Journal of Informatics and Computer Science (JINACS)* 1(01): 48–55. doi:10.26740/jinacs.v1n01.p48-55.
- Reno, Reno. 2021. "Pembuatan Game Balap Kelinci Dengan Unity Berbasis Android." *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi* 7(1): 19. doi:10.24014/rmsi.v7i1.10531.
- Rizaldi, Dimas Fahmi, Junaedi Abdillah, Machmud Naufal, Muhammad Ainul Yaqin, and Abd. Charis Fauzan. 2022. "Survei Pengukuran Fleksibilitas Software Menggunakan Metode Systematic Literature Review." *ILKOMNIKA: Journal of Computer Science and Applied Informatics* 4(1): 53–66. doi:10.28926/ilkomnika.v4i1.253.
- Setiawan, Jodi, Chyquitha Danuputri, and Lukman Hakim. 2024. "Game Visual Novel Edukasi Dengan Algoritma Fuzzy Mamdani." 13(164): 87–96.
- Setiawan, Christian Fernando, Deanendra Favian Ardiputra, Edwin Klose Timothy Bakara, and Muhammad Rizky Dhafa Sitompul. 2024. "Perkembangan Game Edukasi Berbasis Android Dengan Unity." *JRIIN: Jurnal Riset Informatika dan Inovasi* 2(4): 670–74.
- Setyawan, Didik Agus, Santo Trijatmiko, and kurniawan eko Saputro. 2019. "Kerja Bengkel Dan Gambar Teknik."
- Suharni, Eel Susilowati, and Fahrrial Pakusadewa. 2023. "Perancangan Website Rumah Makan Ninik Sebagai Media Promosi Menggunakan Unified Modelling Language." *Rekayasa Informasi* 12(1): 1–12. <https://ejournal.istn.ac.id/index.php/rekayasainformasi/article/view/1527/1021>.

Yuliawati, Agistia. 2024. "Sistem Informasi Otomatisasi Pelaporan Data." 8(1): 279–92.

Zalukhu, Agustinus, Purba Swingly, and Dedi Darma. 2023. "Perangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran Flowchart." *Jurnal Teknologi, Informasi dan Industri* 4(1): 61–70. <https://ejurnal.istp.ac.id/index.php/jtii/article/view/351>.