

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Siregar, D., Nursabilla, D., Firman Syachriar, M., Renaldi Kusumah, B., & Mahfudhi, K. (2024). PERANCANGAN APLIKASI MOBILE BERBASIS ANDROID UNTUK PEMELIHARAAN ASET PADA KECAMATAN SINDANG JAYA. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Number 2).
- Ananda, P. L., Wardhani, N. I., & Nurhayati, E. (2024). PEMANFAATAN BAHASA PEMOGGRAMAN WEB UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TEKNOLOGI INFORMASI: STUDI KASUS PENGGUNAAN VISUAL STUDIO CODE DI PROGRAM STUDI INFORMATIKA UPN VETERAN JAWA TIMUR. *Kohesi: Jurnal Multidisiplin Saintek*.
- Andriyat Krisdiawan, R. (2019). *PENERAPAN MODEL PENGEMBANGAN GAMEGDL (GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE) DALAM MEMBANGUN GAME PLATFORM BERBASIS MOBILE*. 2(1).
- Ardiadna, R. J., & Setiawan, A. (2023). Adaptive Difficulty in Earthquake Mitigation Game Using Fuzzy Mamdani. *Recursive Journal of Informatics*. <https://doi.org/10.15294/rji.v1i1.66543>
- Arnab, S., Petridis, P., Karavidas, L., Apostolidis, H., & Tsiatsos, T. (2022). *Usability Evaluation of an Adaptive Serious Game Prototype Based on Affective Feedback*. <https://doi.org/10.3390/info>
- A'yuniyah, Q., Fadillah Pratama, P., Zaid, R., Ismail, I. Z., Ramadhan, R., & Fadhila, R. (2022). *Sistem Informasi Inventaris Perpustakaan Berbasis Web*. <https://journal.irpi.or.id/index.php/sentimas>
- Burhanuddin, A. (2023). *Analisis Komparatif Inferensi Fuzzy Tsukamoto, mamdani dan Sugeno Terhadap Produktivitas Padi di Indonesia* (Vol. 2, Number 1). <https://doi.org/https://doi.org/10.20895/ledger.v2i1.1013>
- Chiotaki, D., Pouloupoulos, V., & Karpouzis, K. (2023). Adaptive game-based learning in education: a systematic review. In *Frontiers in Computer Science* (Vol. 5). Frontiers Media SA. <https://doi.org/10.3389/fcomp.2023.1062350>
- 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>

- Cibro, E., & Yahfizham, Y. (2024). Mengidentifikasi Dasar Algoritma Pemrograman. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(1), 194–206. <https://doi.org/10.55606/juisik.v4i1.763>
- 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>
- Fisher, N., & Kulshreshth, A. K. (2024). Exploring Dynamic Difficulty Adjustment Methods for Video Games. *Virtual Worlds*, 3(2), 230–255. <https://doi.org/10.3390/virtualworlds3020012>
- Ghibran, M., & Khamaeni, A. L. (2023). IMPLEMENTASI WHITE BOX TESTING BERBASIS PATH PADA APLIKASI BERBASIS WEB. *Jurnal Siliwangi*, 9(1), 2023.
- Gunawan, R., Prastyawan, T. H., & Wahyudin, Y. (2021). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PERHITUNGAN DASAR MATEMATIKA SEKOLAH DASAR KELAS 3, 4 DAN 5 MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. <https://doi.org/10.35969/interkom.v16i1>
- Hasanah, R., & Prayogo, M. W. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN Jatiroto 03 Kecamatan Sumberbaru Kabupaten Jember. *Jurnal PIPA: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*.
- 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*.
- Kani. (n.d.). *Pengantar Algoritma dan Pemrograman*.
- Khairani Aritionang, T., Pendidikan Matematika-, P., & Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, F. (2022). *PENGENALAN ALGORITMA PADA PEMBELAJARAN PEMROGRAMAN KOMPUTER*.
- Krisdiawan, R. A., Alamsyah, N., & Sugiharto, T. (2025). SENTIMENT ANALYSIS OF PLAYER FEEDBACK IN ALGORUN: A STUDY OF DEEP LEARNING MODELS FOR GAME-BASED LEARNING. *JITK (Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer)*, 10(4), 887–899. <https://doi.org/10.33480/jitk.v10i4.6015>
- 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>
- Kusuma, A. P., & Yufron, A. (2024). ANALYSIS OF USER ACCEPTANCE TESTING ON A SHIPPING APPLICATION TO DETERMINE THE QUALITY OF THE SYSTEM. *Antivirus : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 18(2), 234–243. <https://doi.org/10.35457/antivirus.v18i2.4002>
- Mortazavi, F., Moradi, H., & Vahabie, A.-H. (2024). Dynamic difficulty adjustment approaches in video games: a systematic literature review. *Multimedia Tools and Applications*, 83(35), 83227–83274. <https://doi.org/10.1007/s11042-024-18768-x>
- 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>
- Paraschos, P. D., & Koulouriotis, D. E. (2025). Fuzzy Logic-Based Dynamic Difficulty Adjustment for Adaptive Game Environments. *Electronics (Switzerland)*, 14(1). <https://doi.org/10.3390/electronics14010146>
- Praniffa, A. C., Syahri, A., Sandes, F., Fariha, U., & Giansyah, Q. A. (2023). PENGUJIAN BLACK BOX DAN WHITE BOX SISTEM INFORMASI PARKIR BERBASIS WEB BLACK BOX AND WHITE BOX TESTING OF WEB-BASED PARKING INFORMATION SYSTEM. In *Jurnal Testing dan Implementasi Sistem Informasi* (Vol. 1, Number 1).
- Putri, S. J., Galih, D., Putri, P., Hayuhardhika, W., & Putra, N. (2024). Analisis Komparasi pada Teknik Black Box Testing (Studi Kasus: Website Lars). *Journal of Internet and Software Engineering*, 5(1).
- Rafli, H., Zen, R., Nuryasin, I., Informatika, P., Malang, U. M., Raya, J., No, T., 246, K., & Lowokwaru, K. M. (2024). JOISIE licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0) PENERAPAN WHITEBOX TESTING PADA PENGUJIAN SISTEM MENGGUNAKAN TEKNIK BASIS PATH. *Journal Of Information Systems And Informatics Engineering*, 8(1), 101–111. <https://doi.org/10.35145/joisie.v8i1.4229>
- Ramdany, S. W., Aulia Kaidar, S., Aguchino, B., Amelia, C., Putri, A., & Anggie, R. (2024). Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem

- Informasi Perpustakaan Berbasis Web. In *Journal of Industrial and Engineering System* (Vol. 5, Number 1).
- 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>
- Rizal, A., Astuti, Y. P., & Setiawan, A. (2022). Tingkat Kesulitan Adaptif pada Android Game bertema Flora Fauna Endemik Indonesia dengan Fuzzy Logic 1 Tingkat Kesulitan Adaptif pada Android Game bertema Flora Fauna Endemik Indonesia dengan Fuzzy Logic. In *Universitas Dian Nuswantoro Jl. Imam Bonjol No* (Vol. 207).
- 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>
- Selviana, R., & Bastha Fiastat Lugata, D. (2023). *Implementasi Generate Map dan Pemunculan Objek secara Acak pada Game 3D menggunakan Bahasa C# dan Metode Perlin Noise di Unity: Studi Kasus pada Game Development* (Vol. 15, Number 1).
- Setiawan Alvin, Gunawan Heru, Hidayatullah Alfin, Syah Putra Muhammad Aprianaldi, Sugema Rizqy Cahya, Pane Aldo Hasiolan, Nasution Ahmat Rajali, & Irsyad Muhammad. (2022). *218-Article Text-4382-1-10-20240308*.
- Smrti, N. N. E., Andisana, I. P. G. S., Rahayu, N. K. D. T., Adnan, & KW, P. P. O. J. (2023). Flowgorithm Sebagai Penunjang Pembelajaran Algoritma dan Pemrograman. *Jurnal Bangkit Indonesia*, 12, 56.
- Thabibi, H., Wati, S. F. A., & Rinjeni, T. P. (2025). Implementasi User Acceptance Testing (UAT) Pada Website E-Commerce UMKM BBhealthy. *Adopsi Teknologi Dan Sistem Informasi (ATASI)*, 4(1), 19–26. <https://doi.org/10.30872/atasi.v4i1.2904>
- Vickro, A., Safaat H, N., Irsyad, M., & Pizaini, P. (2023). Perancangan Storyboard Pada Game Edukasi Kerajaan Siak Sri Indrapura dengan Genre RPG Menggunakan Metode Balanced design. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 3(1), 13–24. <https://doi.org/10.52436/1.jpiti.266>
- Wahyadi, M. R., Chyan, P., Nugroho, A. Y., Siregar, A. M., Effendi, H., Mallu, S., Samsuriah, S., Ginting, D., Santiari, N. P. L., Lina, I. R., Marsisno, W., Ruziq,

- F., Mardiah, M., Masruriyah, A. F. N., Prayudani, S., Retnowati, S., Widiastono, A., Sari, D. N., Paenrongi, A. K. D. I., & Salma, T. D. (2025). Logika dan Algoritma Pemrograman Fondasi Dasar Menjadi Programmer Andal. *MIFANDI MANDIRI DIGITAL*.
- Waseso, B., Suhaeri, S., & Herdi, T. (2021). Analisa Sistem Informasi Tugas Akhir Dengan Pendekatan Soft Systems Methodology. *Jurnal Ilmiah FIFO*, 13(2), 141. <https://doi.org/10.22441/fifo.2021.v13i2.004>
- Yakub, H., Daniawan, B., Wijaya, A., & Damayanti, L. (2024). Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Website Dengan Metode Pengujian User Acceptance Testing. *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi Komputer*, 2(2), 113–127. <https://doi.org/10.53624/jsitik.v2i2.362>
- Zarijah, Z., & Asdarina, O. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 6(3), 464–475. <https://doi.org/10.53299/diksi.v6i3.2396>