

DAFTAR PUSTAKA

- Ari Putri, F. O., & Taurusta, C. (2023). Rancang Bangun Game 2D “ East Java Adventure” Menggunakan Unity. *Journal of Animation and Games Studies*, 9(2), 95–116. <https://doi.org/10.24821/jags.v9i2.8960>
- Ariyana, R. Y., Erma Susanti, Muhammad Rizqy Ath-Thaariq, & Riki Apriadi. (2022). Penerapan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) pada Pengembangan Game Motif Batik Khas Yogyakarta. *INSOLOGI: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(6), 796–807. <https://doi.org/10.55123/insologi.v1i6.1129>
- Dedi Saputra., Weiskhy Steven Dharmawan., & Muhamad Syarif, D. R. (2023). *Analisis & Perancangan Sistem Informasi*.
- Doran, J. P. (2023). *Unity 2022 mobile game development : build and publish engaging games for Android and iOS*.
- Dr.Tenia Wahyuningrum, S.Kom., M. T. (2021). *Mengukur Usability Perangkat Lunak* (Issue 1596).
- Ginting, B. S., & Ramadhan, F. (2018). Perancangan Game Become a King Berbasis. *Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 2(1), 12–21.
- Hidayah, S. N., Cahyono, H., & Siswanto, E. (2023). Pemanfaatan Media Storyboard Untuk Meningkatkan Hasil BELAJAR Bahasa Indonesia Kelas IV Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1844–1854.
- Hoesen, N. (2022). Rancang Bangun Game Berbasis Android Bertemakan Cerita Rakyat Betawi Si Pitung. *Jurnal Esensi Infokom : Jurnal Esensi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer*, 5(2), 32–37. <https://doi.org/10.55886/infokom.v5i2.279>
- Hutabri, E., Dasa Putri, A., Informatika, J. T., Teknik, F., Komputer, D., Putera Batam, U., & Soeprapto -Batam, J. R. (2019). *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian dan Industri Terapan*. 08(02), 57–64.
- Irawan Ihya, D., Haryadi, T., & Puji Prabowo, D. (2022). Implementasi Metode System Usability Scale (Sus) Dalam Pengujian Website Fatikha Sweet Honey. *Science And Engineering National Seminar*, 7(7).
- JH, A. R., & Prastowo, A. T. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web Sistem Informasi Repository Laporan Pkl Siswa (Studi Kasus Smk N 1 Terbanggi Besar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 26–31. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>

- Kartika, S. F. (2022). *Rancang Bangun Game 2D Hell Escape Berbasis Android Dengan Menerapkan Metode Game Development Life Cycle (Gdlc)*.
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- Mararizki, W. (2023). Perancangan dan Pembuatan Game “ JUMP CHICKEN ” Berbasis Android. *Jurnal Instrumentasi Dan Teknologi Informatika (JITI)*, 4(2), 75–80.
- Mokoginta, H. S., Tulenan, V., Sugiarto, B. A., Elektro, T., Sam, U., Manado, R., & Manado, J. K. B. (2019). Aplikasi Game Edukasi 2D Pengenalan Bahasa Daerah Toraja Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(2), 235–242.
- Muhamad Rumakey, A., Dedi Irawan, J., & Wahid, A. (2020). Pembuatan Game 2D “Escape Plan” Dengan Metode Finite State Machine. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 4(2), 65–72. <https://doi.org/10.36040/jati.v4i2.2712>
- Mulyanto, Y., Hamdani, F., & Hasmawati. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Omg Berbasis Web Di Kecamatan Empang Kabupaten Sumbawa. *Jurnal Informatika, Teknologi Dan Sains*, 2(1), 69–77. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v2i1.560>
- Nauval, M., Ruslianto, I., & Syahru Rahmayuda. (2021). *Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Budaya Indonesia Menggunakan Unity Engine*. 9(1), 1–13.
- Nopriansyah, N., & Tumini. (2024). *Penerapan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) dan Algoritma Fisher Yates pada Game 2D “Mari Menjadi Pintar” di Unity*. 9(1), 7–15.
- Parlika, R., Nisaa’, T. A., Ningrum, S. M., & Haque, B. A. (2020). Studi Literatur Kekurangan Dan Kelebihan Pengujian Black Box. *Teknomatika*, 10(02), 131–140.
- Raharjo, B. (2022). *Pemrograman Bahasa C#*.
- Sahrial, R., Fauzi, D. F., & Susilawati, E. (2022). Pemanfaatan Json Untuk Menampilkan Data Realtime Covid-19 Dengan Model View Presenter. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 144. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.780>
- Wahyudinata, A., & Dirgantara, H. B. (2020). Pengembangan Gim Edukasi 2D Pemilahan Sampah Daur Ulang Berbasis Android. *MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 20(1), 129–138. <https://doi.org/10.30812/matrik.v20i1.860>

- Wibowo, A. S. H., & Irianto, K. D. (2024). Pengembangan gim tebak kata berbasis android untuk meningkatkan fungsi kognitif lansia. *Technologia : Jurnal Ilmiah*, 15(3), 537. <https://doi.org/10.31602/tji.v15i3.15336>
- Wibowo, M. C. (2022). *Membuat Video Game Dengan 3D Unity* (Vol. 1).
- Wijaya, Y. D., & Astuti, M. W. (2021). Pengujian Blackbox Sistem Informasi Penilaian Kinerja Karyawan Pt Inka (Persero) Berbasis Equivalence Partitions. *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, 4(1), 22. <https://doi.org/10.32502/digital.v4i1.3163>
- Yulianeu, A., & Oktamala, R. (2022). Sistem Informasi Geografis Trayek Angkutan Umum Di Kota Tasikmalaya Berbasis Web. *JUTEKIN (Jurnal Teknik Informatika)*, 10(2). <https://doi.org/10.51530/jutekin.v10i2.669>
- Zufria, I. (2019). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi. In *Sistem Informasi* (Issue 3).