

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R. (2021). Pemodelan UML Untuk Sistem Informasi Persewaan Alat Pesta. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 79–86. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2673>
- Armedianto Putro, B., Dedy Irawan, J., & Adi Wibowo, S. (2021). Kombinasi Metode Finite State Machine Dan Fuzzy Pada Game Escape From Punk Hazard. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 5(1), 71–78. <https://doi.org/10.36040/jati.v5i1.3276>
- Aryana, I. W. P. S. (2021). Kebijakan Hukum Pidana Dalam Perlindungan Hutan. *Yustitia*, 15(2), 37–44. <http://www.jstor.org/stable/10.2307/j.ctv11vc7kd.30>
- Bariyah, L. L. N., & Sugandi, M. K. (2022). Project Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa pada Konsep Ekosistem. *Seminar Nasional Pendidikan*, 135–144.
- Fauzi, J. R. (2020). Algoritma Dan Flowchart Dalam Menyelesaikan Suatu Masalah Disusun Oleh Universitas Janabadra Yogyakarta 2020. In *UNIVERSITAS JANABADRA YOGYAKARTA* (Issue 20330044).
- Firmansyah, O. (2019). Perbandingan Penerapan Metode Fuzzy Tsukamoto dan Metode Fuzzy Sugeno Terhadap Penentuan Durasi Spawn NPC Musuh pada Game Tower Defense Anak Muslim. In *UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG*.
- Fuad Hilmy, R., Insanudin, E., & Susanti, F. (2021). PERANCANGAN ANIMASI INTERAKTIF UNTUK APLIKASI TEKNOLOGI AR (AUGMENTED REALITY) SEBAGAI PENGENALAN TATA SURYA. *E-Proceeding of Applied Science*, 7(6), 3548–3563.
- Harold Anis, C. D. M. (2021). PKM KESADARAN HUKUM MASYARAKAT DESA LELEMA KECAMATAN TUMPAAN KABUPATEN MINAHASA SELATAN TERHADAP PELESTARIAN FUNGSI HUTAN. *Fisheries Research*, 140(1), 6. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo de Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOLOGICA-EF.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.fishres.2013.04.005%0Ahttps://doi.org/10.1038/s41598->
- Hasan, J. M., Septiningrum, L. D., Chaery, A. F., Abdurachman, T. A., & Prawirayudha, A. L. (2020). Sistem Informasi Akuntansi (Flowchart) Dalam Pembangunan Masjid Al-Aulia. *Dedikasi Pkm*, 2(1), 118. <https://doi.org/10.32493/dedikasipkm.v2i1.8503>

- Imanda, D. (2022). Implementasi Game Edukasi Bahasa Lampung Dialek a Dan Dialek O Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(2), 161–178. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i2.2024>
- Indriyanti, A. D. (2023). *Testing Of Industrial Practice Monitoring Information Systems Using The Black Box Method ( Case Study : Informatics Department Of Surabaya State*.
- Nopriansyah, A., Kanedi, I., & Prahasti. (2019). Rancang Bangun Game 2D Shooter Platformer Menggunakan Metode Finite State Machine. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 3(1), 117–122.
- Putra, D. W. T., & Andriani, R. (2019). Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD. *Jurnal Teknolf*, 7(1), 32. <https://doi.org/10.21063/jtif.2019.v7.1.32-39>
- Putro, B. A., Sari, K. A., & Wahid, A. (2021). Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game “Escape From Punk Hazard.” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 5(1), 71–78.
- Ramadhanti, N. F., Lamada, M., & Riska, M. (2021). Pengembangan Aplikasi Game Edukasi 3D “Finding Geometry” Berbasis Unity Sebagai Media Pembelajaran Bangun Ruang Matematika. *Jurnal MediaTIK : Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 4(2), 21–26.
- Reno, R. (2021). Pembuatan Game Balap Kelinci Dengan Unity Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(1), 19. <https://doi.org/10.24014/rmsi.v7i1.10531>
- Senarath, U. S. (2021). Waterfall methodology, prototyping and agile development. In *Tech. Rep.* (Issue June, pp. 1–16).
- Supriyono. (2020). Software Testing with the approach of Blackbox Testing on the Academic Information System. *IJISTECH: International Journal of Information System & Technology*, 3(2), 227–233.
- Thesing, T., Feldmann, C., & Burchardt, M. (2021). Agile versus Waterfall Project Management: Decision model for selecting the appropriate approach to a project. *Procedia Computer Science*, 181, 746–756. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.01.227>
- Totade, S. K., Tayde, T., & Dhole, P. (2023). Black Box Testing. *International Research Journal of Innovations in Engineering and Technology (IRJIET)*, 7(10), 684–687.
- Yahya, T., & Idris, I. (2019). Perlindungan Kawasan Hutan Dalam Rangka Pelestarian Alam Di Taman Nasional Berbak Provinsi Jambi. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 3(2), 206–213. <https://doi.org/10.22437/jssh.v3i2.8422>

Yondra, A. O., Darmanto, T., & Yulius, A. (2021). Penggunaan Algoritma A\* Pada Permainan Game Godef Berbasis Android. *Journal Widyatama: Masitika*, 6(Oktober 2021), 1–10.