

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R., Sumiati, M., & Cahyo, A. (2021). Pemodelan Uml Untuk Sistem Informasi Persewaan Alat Pesta. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 79–86. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2673>
- Akbar, S. A., Fami, A., & Maharani, N. A. (2019). Pembuatan Motion Graphic Sebagai Media Informasi Bagi Pengunjung Di PT Pembangunan Jaya Ancol. *Jurnal Sains Terapan*, 9(1), 17–26.
- Ardi, Z. F., & Dirgantara, H. B. (2022). Pengembangan Gim Kuis Pengenalan Sejarah Perang Dunia I Berbasis Desktop. *Kalbisiana, Jurnal Sains, Bisnis Dan Teknologi*, 8(1), 295–307. <http://ojs.kalbis.ac.id/index.php/kalbisiana/article/view/269>
- Arianti, T., Fa'izi, A., Adam, S., & Mira Wulandari. (2022). Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Diagram Uml (Unified Modelling Language). *Jurnal Ilmiah Komputer* ..., 1(1), 19–25. <https://journal.polita.ac.id/index.php/politati/article/view/110/88>
- 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>
- Ashari, N., Darwis, D., & Kisworo, K. (2023). Game Edukasi Pengenalan Dampak Buruk Merokok Bagi Kesehatan Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(1), 22–28. <https://doi.org/10.33365/jatika.v4i1.2455>
- Aziz, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M. S. (2020). *Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android*. 6(3), 251–255.
- Bernhard, L., Scharnowski, T., Schloegel, M., Blazytko, T., & Holz, T. (2022). JIT-Picking: Differential Fuzzing of JavaScript Engines. *Proceedings of the ACM Conference on Computer and Communications Security*, 351–364. <https://doi.org/10.1145/3548606.3560624>
- C, R. A. S. A., & Widodo, T. (2021). *RANCANG BANGUN GAME ANIMALIA UNTUK PEMBELAJARAN ANAK USIA 6 SAMPAI 10 TAHUN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2*. 1(1), 1–11.
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101–109. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>
- Faishal Amri, M., & Agustina, R. (2023). Rancang Bangun Game Edukasi Latihan Soal USBN untuk Sekolah Dasar berbasis Android dengan Metode GDLC Menggunakan RPG Maker MV. *Fakultas Sains Dan Teknologi-Universitas PGRI Kanjuruhan Malang*, 5(1), 1–9.
- Fitriyani, R. E., & Nita, S. (2021). *Implementasi Game Edukasi “ BaCovi ” Basmi Covid Berbasis Android dengan RPG Maker Engine*. 507–519.
- Gunamawan, samuel matthew, Kalbuadi, M. J. C., Wijaya, K., Udju, R. A. M., Dimasputra, K. T., Nugroho, E. N., Pratama, A. E. J., Ramli, J. H., Darma, B. B. R., & Kusumo, R. H.

- (2022). *PROGRAMMER TANPA CODING*. Universitas Katolik Soegijapranata.
- Gusti Putri, N. I. A., & Setiawan, R. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Elearning. *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.31326/sistek.v2i1.672>
- Irkinovich, N. R. (2022). the Importance of Role-Playing Game in Teaching English. *International Journal of Pedagogics*, 02(09), 29–32.
- Lalujaan, A., Tulenan, V., & Rindengan, Y. (2022). *Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Role Playing Game (RPG) Tuanku Imam Bonjol*. 04(02), 1–7.
- Madani, A. F., M, M. T. I., Soedjono, F. P., Nugroho, F., & Karami, A. F. (2021). *Penerapan Metode Keyframe dalam Animasi 3D Kebersihan Sebagian dari Iman*. 02(01), 3–8.
- Meylisa Dina Fajarwati, Sunandar, M. A., & Husni Tamyiz, U. M. (2023). Implementasi Metode Activity Based Costing Pada Sistem Informasi Laundry Menggunakan Metode Waterfall Berbasis Web (Studi Kasus : Macan Laundry Purwakarta). *Simtek : Jurnal Sistem Informasi Dan Teknik Komputer*, 8(2), 320–326. <https://doi.org/10.51876/simtek.v8i2.280>
- Mubarak, A. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Web Sekolah Menggunakan Uml (Unified Modeling Language) Dan Bahasa Pemrograman Php (Php Hypertext Preprocessor) Berorientasi Objek. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 2(1), 19–25. <https://doi.org/10.33387/jiko.v2i1.1052>
- Mufarikha Mufarikha, & Susi Darihastining. (2022). Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas V MI Ghozaliyah Melalui Media Audio. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 1(2), 30–53. <https://doi.org/10.55606/mateandrau.v1i2.106>
- Mujiyanto, M. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Kata Kerja Aktif Dan Pasif Menggunakan Construct 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(2), 185–201. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i2.1851>
- Musthofa, N., & Adiguna, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi E-Commerce Spare-Part Komputer Berbasis Web Menggunakan CodeIgniter Pada Dhamar Putra Computer Kota Tangerang. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Science*, 1(03), 199–207. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>
- Mustofa, M., Putra, J. L., & Kesuma, C. (2021). Penerapan Game Development Life Cycle Untuk Video Game Dengan Model Role Playing Game. *Computer Science (CO-SCIENCE)*, 1(1), 27–34. <https://doi.org/10.31294/coscience.v1i1.158>
- Nugraha, Y., Agung, A. A. K., Wiranatha, C., & Wira, P. (2020). Aplikasi Game RPG Little Krishna Adventure. *Jitter*, 1(2).
- Nursadewa, A. W. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi Reog Ponorogo Berbasis Android Dengan RPG Maker Engine. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi ...*, 425–431. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/2829%0Ahttp://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/viewFile/2829/2918>
- Perez, D. (2016). Beginning RPG Maker MV. In *Beginning RPG Maker MV*. <https://doi.org/10.1007/978-1-4842-1967-6>

- Putra, W. A., Fitri, I., & Hidayatullah, D. (2022). Implementasi Waterfall dan Agile dalam Perancangan E-Commerce Alat Musik Berbasis Website. *Jurnal JTIC (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 6(1), 56–62. <https://doi.org/10.35870/jtik.v6i1.380>
- Rafi, S. I., & Indahyanti, U. (2022). Women's Clothing Application by Using Waterfall Method in the Form of Website of Rafika Modes UMKM. *Procedia of Engineering and Life Science*, 2(2).
- Rakimahwati, R., & Roza, D. (2020). Developing of Interactive Game Based on Role Play Game to Improve the Reading Abilities. *Journal of Nonformal Education*, 6(2), 193–201. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jne>
- Rasyid, A., Iswari, R. I., Marwoto, P., & Rinto, R. (2020). The effectiveness of mobile learning role play game (rpg) maker mv in improving students' critical thinking ability. *Journal of Physics: Conference Series*, 1567(4). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1567/4/042088>
- Remington Huan, C., & Anggriani Adnas, D. (2023). Pengaruh Estetik Video Game terhadap Minat Gamer dengan Genre Survival. *Jurnal SAINTEKOM*, 13(1), 32–41. <https://doi.org/10.33020/saintekom.v13i1.350>
- Retnasari, H., Rahayu, A. P., Veronica, N., & Wahono, W. (2023). Eksistensi Storytelling Berbasis Cerita Rakyat sebagai Upaya Menumbuhkan Karakter Kepedulian Sosial Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3863–3874. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.3660>
- Rinaldi, M. R., Napianto, R., & An'ars, M. G. (2023). Game Edukasi Berhitung Anak Sekolah Dasar Menggunakan RPG Maker Berbasis Mobile. *Jurnal Teknologi Dan Sistem ...*, 4(1), 61–66.
- Risa Amalya, V. (2021). Mini Tinjauan Sistem Operasi Berbasis Perangkat Lunak Sebagai Pengelola Sistem Komputer Operating System of Software Based in Review Mini as a Computer System Manager. *Mini Tinjauan Sistem Operasi Berbasis Perangkat Lunak Sebagai Pengelola Sistem Komputer*, 0305202132, 3–4. 10.31219/osf.io/s6azv
- Riyandana, E., An Ars, M. G., & Surahman, A. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Kosakata Baku Dalam Bahasa Indonesia Di Tingkat Sekolah Dasar (Studi Kasus Sd Negeri 1 Way Petai Lampung Barat). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(2), 213–225. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i2.2028>
- Rohmanto, R., & Setiawan, T. (2022). Perbandingan Efektivitas Sistem Pembelajaran Luring dan Daring Menggunakan Metode Use case dan Sequence Diagram. *INTERNAL (Information System Journal)*, 5(1), 53–62. <https://doi.org/10.32627/internal.v5i1.506>
- Sanubari, B. (2011). *Timun Emas (Timun Emas)*. PT Balai Pustaka.
- Saputra, A. K., & Fahrizal, M. (2021). Rancang Bangun Berbasis Web Crm (Customer Relationship Management) Berbasis Web Studi Kasus Pt Budi Berlian Motorhajimena Bandar Lampung. *Portaldata.Org*, 17(1), 1–31. <http://portaldata.org/index.php/portaldata/article/view/19>
- Saputra, I., & Ulfa, K. (2022). Pelatihan Instalasi Sistem Operasi Windows 10 Untuk Pengurus Koperasi Unit Desa Cahaya. *Abdimas Iptek*, 2(2), 62–66. <https://doi.org/10.53513/abdi.v2i2.5713>

- Sari, A. P., Widodo, T., & Komputer, T. (2021). *RANCANG BANGUN PENGENALAN PARIWISATA LAMPUNG DENGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID*. 1(1), 1–10.
- Setiawan, A., Prastowo, A. T., & Darwis, D. (2022). Sistem Monitoring Keberadaan Posisi Mobil Berbasis Gps Dan Penyadap Suara Menggunakan Smartphone. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.33365/jtikom.v3i1.1644>
- Setiyani, L. (2021). Desain Sistem : Use Case Diagram Pendahuluan. *Prosiding Seminar Nasional : Inovasi & Adopsi Teknologi 2021, September*, 246–260. <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/19517>
- Sintaro, S. (2020). Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah Di Indonesia. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 51–57. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.153>
- Supriadi, Y. (2021). *Semua Bisa Menjadi Programmer JavaScript & Node.js*. PT Elex Media Komputindo.
- Surahman, A., Prastowo, A. T., & Aziz, L. A. (2022). Rancang Alat Keamanan Sepeda Motor Honda Beat Berbasis Sim Gsm Menggunakan Metode Rancang Bangun. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 3(1). <https://doi.org/10.33365/jtst.v3i1.1918>
- Svekis, L. L., Putten, M., & Percival, R. (2021). *JavaScript from Beginner to Professional* (N. Katare (ed.)). Packt Publishing.
- Tresnawati, D., & Setyawan, I. (2021). Rancang Bangun Game Bergener Role Playing Game Cerita Rakyat Sangkuriang. *Jurnal Algoritma*, 18(1), 231–236. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.18-1.818>
- Uswatun Khasanah, Fathurohman, I., & Setiawan, D. (2022). Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat Genuk Kemiri. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 60–64. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1611>
- Voutama, A. (2022). Sistem Antrian Cucian Mobil Berbasis Website Menggunakan Konsep CRM dan Penerapan UML. *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, 11(1), 102–111. <https://doi.org/10.34010/komputika.v11i1.4677>
- Yanti, S. N., & Nurhayati, M. (2023). Waterfall Method of Medical Record Application Development Using Php and Mysql Programming Language. *JISICOM (Journal of Information System, Informatics and Computing)*, 7(1), 15–25. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v7i1.1076>
- Zahmi, A., & M Aryadinata Zaiyen. (2023). APPLICATION OF THE GDLC (Game Development Life Cycle) METHOD IN BUILDING AN EDUCATIONAL GAME APPLICATION INTRODUCING HOME EQUIPMENT FOR EARLY CHILDREN. *Journal of Scientech Research and Development*, 5(2), 945–953. <https://idm.or.id/JSCR/inde>
- Zalukhu, A., Purba, S., & Darma, D. (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>
- Zulfa, I., & Wanda, R. (2023). Klik: kajian ilmiah informatika dan komputer rancangan sistem

informasi akademik berbasis website menggunakan php dan mysql. *Klik: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 3(4), 393–399. <https://djournals.com/klik/article/view/617>