

DAFTAR PUSTAKA

- Sari Nenden, Yaniawati, Firmansyah, Mubarika, Assegaf, Septiyani (2023). PELATIHAN PEMBUATAN STORYBOARD DAN GAMES INTERAKTIF UNTUK GURU DAN MAHASISWA MAGISTER PENDIDIKAN MATEMATIKA
- Aliman, W. (2021). PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK UNTUK MENGGAMBAR DIAGRAM BERBASIS ANDROID. *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(6), 3091. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i6.1404>
- Angga, R., & Widodo, T. (2021). RANCANG BANGUN GAME ANIMALIA UNTUK PEMBELAJARAN ANAK USIA 6 SAMPAI 10 TAHUN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2 (Vol. 1, Issue 1).
- Aprilia, N. I., Putri, G., Setiawan, R. (2020). RANCANG BANGUN APLIKASI ELEARNING. *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 2(1).
- Arianti, T., Fa'izi, A., Adam, S., Wulandari, M., & Aisyiyah Pontianak, P. (2022). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN MENGGUNAKAN DIAGRAM UML (UNIFIED MODELLING LANGUAGE)
- 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>
- Chusyairi, A., Setia, J., Wibowo, L., & Winata, A. K. (2020). GAME GANDRUNG STORIES UNTUK EDUKASI KEBUDAYAAN MENGGUNAKAN METODE GDLC (Vol. 1, Issue 1).

- Lalujan A, Tulenan V, Rindengan Y (2022). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI BERBASIS ROLE PLAYING GAME (RPG) TUANKU IMAM BONJOL
- Turangan D (2020). PEMBANGUNAN GAME RPG TURN-BASED MENGGUNAKAN ALGORITMA BRUTE FORCE
- Dalimunthe, A. L. (2022). SISTEM INFORMASI E-LEARNING DI SMA NEGERI 1 RANTAU SELATAN BERBASIS WEB
- Darihastining, S. (2022). PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA RAKYAT PADA SISWA KELAS V MI GHOZALIYAH MELALUI MEDIA AUDIO MUFARIKHA. 1(2).
- Kuswantoro, Rachman, Munadzar (2021). GAME “RORO JONGGRANG” SEBAGAI MEDIA BELAJAR UNTUK MENGENALKAN CERITA RAKYAT. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*) (Vol. 5, Issue 1).
- Dina Fajarwati, M., Agus Sunandar, M., Muhammad Husni Tamyiz (2023). IMPLEMENTASI METODE ACTIVITY BASED COSTING PADA SISTEM INFORMASI LAUNDRY MENGGUNAKAN METODE WATERFALL BERBASIS WEB (STUDI KASUS : MACAN LAUNDRY PURWAKARTA). 8(2).
- Fitriyani, R. E., & Nita, S. (2021). IMPLEMENTASI GAME EDUKASI “BACOV” BASMI COVID BERBASIS ANDROID DENGAN RPG MAKER ENGINE.
- Gunawan, R., Maulana Yusuf, A., Nopitasari, L. (2021). RANCANG BANGUN SISTEM PRESENSI MAHASISWA DENGAN MENGGUNAKAN QR CODE BERBASIS ANDROID. 14(1), 47–58. <http://journal.stekom.ac.id/index.php/elkom>■page47
- Farobi Z. (2019). HANOMAN SEBUAH PERJALANAN MENUMPAS KEJAHATAN
- Irkinovich, N. R. (2022). THE IMPORTANCE OF ROLE-PLAYING GAME IN TEACHING ENGLISH IN A NON-LINGUISTIC UNIVERSITY.
- Mujiyanto, Ghufro, Adrian, Hendrastuty, N. (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. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Lasmana Putra, J., & Kesuma, C. (2021). PENERAPAN GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE UNTUK VIDEO GAME DENGAN MODEL ROLE PLAYING GAME. <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/co-science>

- Latifah, A., Satria, E., & Nugraha, A. I. (2022). RANCANG BANGUN ROLE PLAYING GAME CERITA RAKYAT ASAL USUL PULOMAS BERBASIS ANDROID. <https://jurnal.itg.ac.id/>
- Marjuni, M., Sahertian, J., Dusea, A., & Dara, W. (2021). GAME EDUKASI PEWAYANGAN PANDAWA LIMA MENGGUNAKAN MEDIA APLIKASI RPG (ROLE PLAYING GAME) MAKER MV.
- Mubarak A (2019). RANCANG BANGUN APLIKASI WEB SEKOLAH MENGGUNAKAN UML (UNIFIED MODELING LANGUAGE) DAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP (PHP HYPERTEXT PREPROCESSOR) BERORIENTASI OBJEK. In *Jurnal Informatika dan Komputer Ternate* (Vol. 02, Issue 1).
- Musthofa, N., & Adiguna, M. A. (2022). PERANCANGAN APLIKASI E-COMMERCE SPARE-PART KOMPUTER BERBASIS WEB MENGGUNAKAN CODEIGNITER PADA DHAMAR PUTRA COMPUTER KOTA TANGERANG. *OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer Dan Science*, 1(03). <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>
- Noorlima Yanti, S., & Nurhayati, M. (2023). WATERFALL METHOD OF MEDICAL RECORD APPLICATION DEVELOPMENT USING PHP AND MYSQL PROGRAMMING LANGUAGE. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 7(1), 15. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v7i1.1076>
- Novita, I., Siddik, M., & Hefni, A. (2020). THE DEVELOPMENT OF WRITING SHORT STORY TEACHING MATERIALS BASED ON STORYBOARD TECHNIQUE FOR THE ELEVENTH GRADE STUDENTS (Vol. 3, Issue 1). Online. <http://diglosiaunmul.com/index.php/diglosia/article/view/29>
- Nursadewa, A. W. (2022). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI REOG PONOROGO BERBASIS ANDROID DENGAN RPG MAKER ENGINE.
- Perez, D. (2016). BEGINNING RPG MAKER MV, SECOND EDITION. In *Beginning RPG Maker MV: Second Edition*. Apress Media LLC. <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 Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 6(1), 2022. <https://doi.org/10.35870/jti>
- 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>
- Riyandana, E., Ghufro, M., Ars, A., & 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 (JATIKA)*, 3(2), 213–225. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Riyan Rinaldi, Napianto, Ghufro, (2023). GAME EDUKASI BERHITUNG ANAK SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN RPG MAKER BERBASIS MOBILE. 4(1), 61–66. <https://doi.org/10.33365/jtsi.v4i1.2440>
- 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>
- Saputra, A. K., & Fahrizal, M. (2021). RANCANG BANGUN BERBASIS WEB CRM (CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT) BERBASIS WEB STUDI KASUS PT BUDI BERLIAN MOTOR HAJIMENA BANDAR LAMPUNG. In *Portaldata.org* (Vol. 17, Issue 1).
- Rafi, S. I., Indahyanti, U. (2022). WOMEN’S CLOTHING APPLICATION BY USING WATERFALL METHOD IN THE FORM OF WEBSITE OF RAFIKA MODES UMKM APLIKASI PENJUALAN BUSANA WANITA MENGGUNAKAN METODE WATERFALL BERBASIS WEBSITE PADA UMKM RAFIKA MODES (Vol. 2, Issue 2).
- Sumiati, M., Abdillah, R., & Cahyo, A. (2021). PEMODELAN UML UNTUK SISTEM INFORMASI PERSEWAAN ALAT PESTA.
- Surahman, A., Tri Prastowo, A., & Ashari Aziz, L. (2022). RANCANG ALAT KEAMANAN SEPEDA MOTOR HONDA BEAT BERBASIS SIM GSM MENGGUNAKAN METODE RANCANG BANGUN.
- Tresnawati, D., & Setyawan, I. (2021). RANCANG BANGUN GAME BERGENRE ROLE PLAYING GAME CERITA RAKYAT SANGKURIANG. <http://jurnal.sttgarut.ac.id/>

- 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>
- Wahyuni, S. N., & Andiyoko, C. (2019). PEMBUATAN GAME BERBASIS PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN RPG MAKER MV. In *Journal Of Computer Networks* (Vol. 1, Issue 1).
- Yauma, A., Fitri, I., & Ningsih, S. (2021). LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) PADA E-LEARNING MENGGUNAKAN METODE AGILE DAN WATERFALL BERBASIS WEBSITE. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5(3), 2021. <https://doi.org/10.35870/jti>
- Zalukhu, A., Purba, S., Darma (2023). PERANGKAT LUNAK APLIKASI PEMBELAJARAN FLOWCHART. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Industri*, 4(1).
- Zulfa, I., & Wanda, R. (2023). KAJIAN ILMIAH INFORMATIKA DAN KOMPUTER RANCANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL. *Media Online*, 3(4), 393–399. <https://djournals.com/klik>

