

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Nugroho. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP* (Oktaviani HS (ed.)). Penerbit Andi.
https://www.google.co.id/books/edition/Rekayasa_Perangkat_Lunak_Berorientasi_Ob/CB0IKsa9cNEC?hl=id&gbpv=1&pg=PP1&printsec=frontcover
- Adinda Fikriah, N., & Fiangga, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Edukasi Menggunakan RPG Maker Pada Materi Sistem Persamaan Linear. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (SNPP)*, 3, 234–250.
http://eprints.ukmc.ac.id/1151/1/PROSIDING_SEMINAR_AVoER_9_2017-MARIA_NUR_AENI.pdf
- Akbar, M. (2022). *Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Calon Siswa Baru Pada SMK Kesehatan Tri Bhakti At-Taqwa Berbasis Web*.
http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1176/1/PKL_IF_2022_MUHAMAD_AKBAR.pdf
- Aliman, W. (2021). Perancangan Perangkat Lunak untuk Menggambar Diagram Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 75(17).
<https://doi.org/https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i6.1404>
- Amanat, T. (2019). Eksistensi Cerita Rakyat Si Pitung di Kalangan Anak-Anak Betawi. *Widyaparwa*, 1, 173–184.
- Arianti, T., Fa'izi, A., Adam, S., & Wulandari, M. (2022). Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Diagram Uml (Unified Modelling Language). *Jurnal Ilmiah Komputer Tera[an Dan Informasi*, 1(1), 19–25.
<https://journal.polita.ac.id/index.php/politati/article/view/110/88>
- Arief, A., Muhammad, M., & Amin, F. (2023). Development Of Educational Game Using GDLC Method: A Case Study Of Algorithm And Data Structures Course. *IJIS Indonesian Journal on Information System*, 8(2),

120–125.

- Arsyad, R. Bin, Badu, S. Q., Abbas, N., & Hulukati, E. (2022). *Buku Ajar Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Storyboard Untuk Pembuatan Multimedia Interaktif*.
<https://repository.penerbiteureka.com/id/publications/559511/buku-ajar-pengembangan-media-pembelajaran-matematika-storyboard-untuk-pembuatan>
- 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>
- Cuenca-Gotor, V. P., Herrero-Debón, A., Roselló-Ferragud, D., Moll-López, S., Monsoriu-Serra, J. A., Morano-Fernández, J. A., Morano-Ataz, M., Sánchez-Ruiz, L. M., & Vega-Fleitas, E. (2023). Importance of learning mathematics through SF and Fantasy digital games: a case study for BEng students. *Multidisciplinary Journal for Education, Social and Technological Sciences*, 10(1), 23–35. <https://doi.org/10.4995/muse.2023.19121>
- Damayanti, D., Akbar, M. F., & Sulistiani, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 275–282.
<https://doi.org/10.25126/jtiik.2020721671>
- Devie Rosa Anamisa; Fifi Ayu Mufarroha. (2022). *Dasar Pemrograman WEB Teori dan Implementasi HTML, CSS, Javascript, Bootstrap, CodeIgniter.pdf* (terbitan p). Media Nusa Creative (MNC Publishing).
https://www.google.co.id/books/edition/Dasar_Pemrograman_WEB_Teori_dan_Implementasi/k2eEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=javascript&pg=PA72&printsec=frontcover
- Díaz Herrera, S. A. (2023). Aprendizaje basado en juegos. *Con-Ciencia Boletín*

- Científico de La Escuela Preparatoria No. 3*, 10(20), 69–70.
<https://doi.org/10.29057/prepa3.v10i20.10691>
- Fadilla, D. R., Fauziah, F., & Aldisa, R. T. (2023). Pengenalan Bendera Negara Dengan Fisher Yates- Shuffle Pada Game Edukasi Android Menggunakan Metode GDLC. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1377–1386. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3754>
- Fauzi, J. R. (2020). Algoritma Dan Flowchart Dalam Menyelesaikan Suatu Masalah Disusun Oleh Universitas Janabadra Yogyakarta 2020. *Jurnal Teknik Informatika*, 20330044, 4–6.
- Filiestianto, G., & Al-Jabar, S. Z. (2022). Eksplorasi Etnomatematika Rumah Panggung Betawi Si Pitung Dalam Pandangan Aktivitas Fundamental Matematis Bishop. *JPMI (Jurnal Pembelajaran ...)*, 5(4), 1197–1208. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i4.1197-1208>
- Fitriyani, R. E., & Nita, S. (2021). Implementasi Game Edukasi “ BaCovi ” Basmi Covid Berbasis Android dengan RPG Maker Engine. 507–519.
- Hakim, H. L., Faqih, D., Deva, D., Hudaya, I. F., & Ilyas, M. N. (2024). Pengujian Alpha dan Beta Testing Pada Aplikasi TIJE. *TeknoIS : Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Dan Sains*, 14(2), 285–295. <https://doi.org/10.36350/jbs.v14i2.265>
- 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>
- 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>
- Ir. Yuniar Supardi. (2020). *Buku Semua Bisa Menjadi Programmer JavaScript dan*

Node.js.pdf. Elex Media Komputindo.

https://www.google.co.id/books/edition/Semua_Bisa_Menjadi_Programmer_JavaScript/CG0qEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=javascript&pg=PP1&printsec=frontcover

- JASMINE, K. (2014). Cerita “Si Pitung” Tokoh Legendaris dalam Pandangan Masyarakat Betawi. In *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu*. <https://repository.kemdikbud.go.id/27130/>
- Kurniawan, Y. I., Paramesvari, D. P., & Purnomo, W. H. (2021). Game Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Habitatnya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 1(1), 57–66. <https://doi.org/10.54082/jupin.6>
- Menora, T., Primasari, C. H., Wibisono, Y. P., Sidhi, T. A. P., Setyohadi, D. B., & Cininta, M. (2023). Implementasi Pengujian Alpha dan Beta Testing Pada Aplikasi Gamelan Virtual Reality. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(1), 48–60. <https://doi.org/10.24002/konstelasi.v3i1.6625>
- Mulachela, A. (2020). Analisis Perkembangan Industri Game di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain). *Indonesian Journal of Global Discourse*, 2(2), 32–51. <https://doi.org/10.29303/ijgd.v2i2.17>
- 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>
- Nugroho, A. H., & Rohimi, T. (2020). Perancangan Aplikasi Sistem Pengolahan. *Jutis*, 8(1), 17749231–5527063.
- Nuraminudin, M., Astuti, I. A., & Susanto, S. A. (2022). Pengembangan Game Math Story Problems Menggunakan RPG Maker MZ untuk Anak 4-7 Tahun. *Edu Komputika Journal*, 9(2), 97–104.

<https://doi.org/10.15294/edukomputika.v9i2.57411>

- Panjaitan, D. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Statistika Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Pembelajaran. *JUKI : Jurnal Komputer Dan Informatika*, 2(1), 11–15.
<http://teknologiterkini.org/index.php/terkini/article/view/248>
- Pradana, A. G., & Nita, S. (2019). Rancang bangun game edukasi “amudra” alat musik daerah berbasis android. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SENATIK)*, 2(1), 49–53.
- Putra, P. (2020). Bab Ii Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <http://kbbi.web.id/preferensi.html>Diakses
- Rahmatuloh, M., & Revanda, M. R. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Jasa Pengiriman Barang Pada PT. Haluan Indah Transporindo Berbasis Web. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 54–59.
- Sabio, R. C. de P. (2023). Protótipo do jogo Elysium com a Engine RPG Maker MZ Rian. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Saputra, A. A., Putra, F. N., & Yusron, R. D. R. (2022). Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android. *Journal Automation Computer Information System*, 2(1), 66–73.
- 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. *Portaldata.Org*, 17(1), 1–31.
<http://portaldata.org/index.php/portaldata/article/view/19>
- 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>

Setyami Inung, Eva Apriani, Siti, F. (2021). *SASTRA LISAN KIDUNG.pdf*.

SYIAH KUALA UNIVERSITY PRESS & UNIVERSITAS BORNEO
TARAKAN.

[https://www.google.co.id/books/edition/Sastra_Lisan_Tidung/ox5oEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian tentang cerita rakyat&pg=PP1&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Sastra_Lisan_Tidung/ox5oEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian%20tentang%20cerita%20rakyat&pg=PP1&printsec=frontcover)

Sianipar, R. H. (2015). *Pemrograman Javascript: Teori Dan Implementasi*.

Penerbit INFORMATIKA.

https://www.google.co.id/books/edition/Pemrograman_Javascript_Teori_Dan_Impleme/8QZ2DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=javascript&pg=PP1&printsec=frontcover

Sibarani, Y. A. (2024). *Pengembangan Permainan Role Playing Game Edukatif Sebagai Alat Pembelajaran Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris*. 21–53.

<http://repository.upbatam.ac.id/6253/>

SIMAMORA, A. I. (2022). *KEAMANAN DATA HASIL E-VOTING PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN ALGORITMA VIGENERE CIPHER*

PERTUKARAN KUNCI THREE PASS PROTOCOL PADA KECAMATAN BARUS KABUPATEN TAPANULI TENGAH. Fakultas Teknik, Universitas

Islam Sumatera Utara. <https://doi.org/UISU220150>;

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>

Tresnawati, D., & Sidiq, A. A. (2021). Rancang Bangun Role Playing Game Budaya dan Pariwisata Garut. *Jurnal Algoritma*, 17(2), 525–531.

<https://doi.org/10.33364/algoritma/v.17-2.525>

Wahono, W., Cahyono, E. B., & Hariyady, H. (2020). Rancang Bangun Role

Playing Game Timun Mas Dan Raksasa Dengan Menggunakan Metode Game Development Life Cycle. *Jurnal Repositor*, 2(11), 1577.

<https://doi.org/10.22219/repositor.v2i11.1029>

Wandah Wibawanto, S. S. M. D. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)* (S. S. M. D. Wandah Wibawanto (ed.)). Penerbit LPPM UNNES. <https://books.google.co.id/books?id=fofwDwAAQBAJ&lpg=PP1&ots=CorMV2FWIx&dq=buku+rpg&lr&hl=id&pg=PA6-IA1#v=onepage&q=buku+rpg&f=false>

Wibowo, T., Cahyani, S. D., Hendardi, I., & Rasyidhy, F. A. (2022). *Gamed and Gdlc : the Creation of Video Games for Moral*. 9(April 2024), 1–12.

Wijaya, A. R., Kanedi, I., & Zulfiandry, R. (2023). Pembuatan Game the Legend of Bengkulu Menggunakan Rpg Maker Vx Ace. *Jurnal Media Infotama*, 19(1), 69–78. <https://doi.org/10.37676/jmi.v19i1.3807>

Wiradharma, G., Fatonah, K., & Mahmudah, D. (2020). Dekonstruksi Cerita Rakyat Indonesia Dalam Iklan Televisi. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 24(2), 137. <https://doi.org/10.31445/jskm.2020.3296>

Yusnan, M. (2022). *Nilai Pendidikan INTERTEKTUALITAS DALAM CERITA RAKYAT BUTON* (I. Iye (ed.); Cetakan ke). Penerbit Rena Ciptra Mandiri. https://www.google.co.id/books/edition/Nilai_pendidikan_intertekstualitas_dalam/m2B9EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+tentang+cerita+rakyat&pg=PA52&printsec=frontcover