

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, U., Siregar, W. Y., & Siregar, R. (2025). Implementasi Object-Oriented Programming (Oop) Dalam Aplikasi “Orderwash” Berbasis Desktop Menggunakan Visual Basic. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(4), 5956–5961. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i4.13964>
- Anam, S., Abidin, U. K., & Rasidi. (2024). *Gamifikasi dalam Pembelajaran; Membangun Kreativitas dan Kolaborasi Siswa* (M. Muizzuddin (ed.)). Academia Publication. <https://books.google.co.id/books?id=OWYQEQAQBAJ>
- Christia, A., Hadi, A. S., Febriana, A., Budihardjo, A., Wiradarmo, A. A., Elfriede, D. P., Ardianto, E., Silva, E. N. Da, Sari, F., Dewi, F. N. K., Widjojo, H., Prasetya, P., Harianto, S., Trilaksono, T., & Wijantini. (2024). *Kecerdasan Buatan: Arah dan Eksplorasinya* (R. Aprieska (ed.)). Prasetiya Mulya Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=a47xEAAAQBAJ>
- Darman, R. (2024). Peran ChatGPT Sebagai Artificial Intelligence Dalam Menyelesaikan Masalah Pertanahan dengan Metode Studi Kasus dan Black Box Testing. *Tunas Agraria*, 7(1), 18–46. <https://doi.org/10.31292/jta.v7i1.256>
- Defriani, M., Resmi, M. G., & Jaelani, I. (2021). Uji Usability Dengan Metode Cognitive Walkthrough Dan System Usability Scale (SUS) Pada Situs Web STT Wastukencana. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 4(1), 30–39. <https://doi.org/10.31539/intecom.v4i1.2072>
- Dianita, E., Bilkis, A. N., Berliansyah, D., Hidayah, E., & Nikmatuzzakiyah, A. (2024). Pengembangan Game Educaplay sebagai Media Pembelajaran PKn Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Talang Padang. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(7), 275–282.
- Diharjo, W., Sani, D. A., & Arif, M. F. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2), 23–35. <https://doi.org/10.31284/j.integer.2020.v5i2.1171>
- Fachliawan, A. R., Efendi, A. J., & Perwitasari, I. D. (2024). *Rancangan Membuat Game RPG Maker Menggunakan RPG Maker MV. 13*, 2056–2062.
- Fajar, R. Al, Zidan, & Lestari, A. (2025). *Analisis Perbandingan Sistem Operasi Windows 11 dan Linux Ubuntu Menggunakan Metode Studi Literatur (Studi Kasus : Kinerja Sistem , Keamanan dan Biaya)*. 1(2), 74–82.
- Febriani, S. W., Sandie, S., & Darma, Y. (2023). Game Edukasi Matematika Berbantuan Rpg Maker Mv Materi Bangun Datar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 8(1),

172. <https://doi.org/10.25157/teorema.v8i1.9936>

- Fitriyani, R., Rahmatullah, A., & Rafi, M. (2025). *36 Rofi Fitriyani, Andhyka Rahmatullah, Muhammad Rafi Peningkatan Pembelajaran Anak Melalui Game Edukatif Around The World Asean*. 36–48.
- Hartanto, L. K. P., Muthia, T. I., Isabellina, N., & Marcheta, N. (2024). Pengembangan Game Edukasi 3D “MathRoom” Sebagai Media Pembelajaran Bilangan Pecahan Matematika Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Menggunakan Unity Engine. *Multinetics*, *10*(1), 21–30. <https://doi.org/10.32722/multinetics.v10i1.5100>
- Haryani, H., Wahid, S. M., Fitriani, A., & Ariq, M. faris. (2023). Analisa Peluang Penerapan Teknologi Blockchain dan Gamifikasi pada Pendidikan. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, *1*(2), 163–174. <https://doi.org/10.34306/mentari.v1i2.250>
- Hendrawan, G. B., & Marlina, R. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Game Edukasi Digital Pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, *5*(2), 395. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i2.10288>
- Ibda, H., Aniqoh, Muntakhib, A., Maratussolichah, Fadhilah, T. D., & Rakhmawati, N. F. (2023). *Media Game Digital SD/MI berbasis Karakter P5 dan PPRA* (M. B. Lathif (ed.)). Mata Kata Inspirasi. <https://books.google.co.id/books?id=6dzqEAAAQBAJ>
- Imbar, K., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, *4*(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- Jihadi, Rahajeng, E. R., Yuliati, U., Marsudi, Warsonno, Suprapti, E., & Arif, M. (2021). *Aplikasi Komputer Microsoft Office 2021*. Universitas Muhammadiyah Malang. <https://books.google.co.id/books?id=FIspEQAAQBAJ>
- Lolan, T. D., Api, A. A., & Mado, T. W. (2024). Perancangan Sistem Presensi Siswa-Siswi Berbasis Desktop Pada SMP Negeri Kewapante. *Jurnal In Create (Inovasi Dan Kreasi Dalam Teknologi Informasi)*, *10*(1), 30–35.
- Nurcholis, R., Purnamasari, A. I., Dikananda, A. R., Nurdiawan, O., & Anwar, S. (2021). Game Edukasi Pengenalan Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jepang. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, *3*(3), 338–345. <https://doi.org/10.47065/bits.v3i3.1091>
- Nurhopipah, A., Faizi, Z. A., & Asih, R. (2023). Simulasi Dan Gamifikasi Pembelajaran Ilmu Komputer Dasar Melalui Aplikasi Si Biner. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, *7*(1), 340. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i1.12090>
- Pradhana, F. R., Kurniawan, W., & Pravita, A. R. (2024). *Implementasi Game Edukasi First Person Shooter Pada Doa Sehari-Hari Dalam Rumah Berbasis*

3d Untuk Anak Jenjang Sekolah Dasar. November, 951–964.

- Puspita, D., Andrijasa, M. F., & Cahyono, B. (2025). *Rancang Bangun Game Edukatif Pengenalan Hewan Khas Kalimantan Menggunakan Unity Engine.*
- Rahmadani, D. F. W., Dewi, C. K., & Fiandra, Y. (2022). Perancangan Storyboard Video Dokumentasi Visual Kkn Tematik Budaya Keraton Sumedang Larang. *Kreatif: Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental Dan Inovatif, 4(2)*, 51–54. <https://doi.org/10.53580/files.v4i2.45>
- Sudio, A. W., & Adharani, Y. (2021). Pengembangan Aplikasi E-Surat Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Sistem Informasi, 2(3)*, 62–68. <https://doi.org/10.33005/jifosi.v2i3.405>
- Sutopo, A. H. (2023). *Pengembangan Game Si Pitung dengan GameMaker Studio.* Topazart. <https://books.google.co.id/books?id=nGyoEAAAQBAJ>
- Tuasamu, Z., Lewaru, N. A. I. M., Idris, M. R., Syafaat, A. B. N., Faradilla, F., Fadlan, M., Nadiva, P., & Efendi, R. (2023). Analisis Sistem Informasi Akuntansi Siklus Pendapatan Menggunakan DFD Dan Flowchart Pada Bisnis Porobico. *Jurnal Bisnis Dan Manajemen(JURBISMAN), 1(2)*, 495–510. <https://ejournal.lapad.id/index.php/jurbisman/article/view/181>
- Umar, N., Setiawan, H., Yutanto, H., Sujarwo, Sanjaya, K. O., Minarni, P. A., Singadji, M., Padang, S. Y., & Wattimena, F. Y. (2024). *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak* (Efitra (ed.)). PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=poEKEQAAQBAJ>
- Wardani, I. K., Utomo, P., Budiman, A., & Amadi, D. N. (2023). Pemanfaatan Metode Design Thinking dan Pengujian SUS untuk UI/UX Aplikasi Home Care Madiun Berbasis Android. *Journal of Computer and Information Systems Ampera, 4(2)*, 106–125. <https://journal-computing.org/index.php/journal-cisa/index>
- Widiastuti, T., Mola, S. A. S., Beeh, R. D., & Resi, E. E. (2025). *Sistem Pendukung Keputusan Wisata Ende.* Kaizen Media Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=2f1eEQAAQBAJ>
- Yulianto, M., & Putri, D. A. P. (2020). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Iklim dan Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro, 20(2)*, 128–133. <https://doi.org/10.23917/emitor.v20i02.9088>
- Yulyanto, Andriasnyah, & Nugraha, N. (2023). Rancang Bangun Game Pembelajaran Operasi Dasar Matematika Menggunakan Algoritma Fisher Yattes. *Bulletin of Information Technology (BIT), 4(2)*, 268–271. <https://doi.org/10.47065/bit.v4i2.704>
- Zalukhu, A., Purba, S., & Darma, D. (2023). Perangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran Flowchart. *Jurnal Teknologi, Informasi Dan Industri, 4(1)*, 61–70. <https://ejournal.istp.ac.id/index.php/jtii/article/view/351>