

DAFTAR PUSTAKA

- Adinulhaq, J. M., & Safuan, S. (2023). Penerapan Algoritma Divide and Conquer untuk Berburu Monster dalam Permainan Final Fantasy III. *Jurnal komputer dan teknologi informasi*, 1(1). <https://doi.org/10.26714/v1i1.11802>
- Anwari, B. (2020). *Baboning Pepak Basa Jawa*. Genta Group Production.
- Alvian Kosim, M., Restu Aji, S., & Darwis, M. (2022). Pengujian usability aplikasi pedulilindungi dengan metode system usability scale (SUS) 1. *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 4(2).
- Andreanus, J., Kurniawan, A., Maha Vihara Duta Maitreya, K. (2018). Sejarah, Teori Dasar dan Penerapan Reinforcement Learning: Sebuah Tinjauan Pustaka. *Jurnal Telematika*, 12(2).
- Andriyat Krisdiawan, R., Darsanto. (2019). Penerapan model pengembangan game GDLC (game development life cycle) dalam membangun game platform berbasis mobile. 2(1).
- Ardiansyah, M., Amir, A. A., Andaria, A. C., Sugianto, C. A., Nasarudin, N., Masril, A., Diponegoro, M., Caniago, D. P., Salim, M., & Ahmad, S. R. N. (2024). *Kecerdasan Buatan : Teori Algoritma dan Aplikasi*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah. <https://books.google.co.id/books?Id=aqcleqaaqbaj>
- Ayu Binangkit, C., Voutama, A., & Heryana, N. (2023). Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perencanaan Sistem Pengelolaan Sewa Alat Musik Berbasis Website. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Issue 2).
- Baradja, A., & Irianto Tjendrowasono, T. (2024). Pengaplikasian Deep Reinforcement Q-Learning Untuk Prediksi Perdagangan Valas Otomatis. In *Jurnal Rekayasa Sistem Informasi dan Teknologi* (Vol. 1, Issue 3).
- Bethsania, M., Yuniarti, R., Ilyas, R. (2018). Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia. *UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta*.
- Bintoro, P., Ratnasari, Wihardjo, E., Putri, I. P., & Asari, A. (2024). *Pengantar machine learning*. PT MAFY Media Literasi Indonesia.
- Darmawan Sidik & A., Ansawarman. (2022). Prediksi Jumlah Kendaraan Bermotor Menggunakan Machine Learning. *Formosa Journal of Multidisciplinary Research (FJMR)*, 1(3), 559–568. <https://doi.org/10.55927>
- Destriana, R., Husain, S. M., Handayani, N., & Siswanto, A. T. P. (2022). *Diagram UML Dalam Membuat Aplikasi Android Firebase “Studi Kasus Aplikasi Bank Sampah.”* Deepublish. <https://books.google.co.id/books?Id=6bm-EQAAQBAJ>

- Dwi Wijaya, Y., & Wardah Astuti, M. (2021). Pengujian Blackbox Sistem Informasi Penilaian Kinerja Karyawan Pt Inka (Persero) Berbasis Equivalence Partitions. *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, 4, 2021.
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: A Review. *Jurnal SIMETRIS*, 10(1).
- Fahrurozi, A., Nugraha, N., & Rimirasih, D. (2023). *Sistem Klasifikasi Kayu Berbasis Citra Tekstur Menggunakan Machine Learning*. Uwais inspirasi indonesia. <https://books.google.co.id/books?Id=5pykeaaaqbaj>
- Fitrianto, R. F., Rosyidah, A. H., Hartanto, D., Austi, D. F., & Rahmadina, H. I. (2021). Pengembangan Augmented Reality Card Game Amogasakti untuk Melestarikan Budaya Wayang Indonesia. In *Jurusan Teknik Elektro* (Vol. 31). [Http://journal2.um.ac.id/index.php/tekno](http://journal2.um.ac.id/index.php/tekno)
- Habibi, R., Dwiyanti, Z. A., & Prianto, C. (2023). *Prediksi Diagnosa Kehamilan Menggunakan Algoritma C4.5 dan Random Forest*. Penerbit Buku Pedia. <https://books.google.co.id/books?Id=-gvweaaaqbaj>
- Hakim, S. H., Sofyan Kholimi, A., & Husniah, L. (2020). Implementasi Utility AI untuk Pembuatan Fitur Auto-Battle pada Game Dude Knight. *REPOSITOR*, 2(3), 277–286.
- Haq, M. Y. A., Akbar, M. A., & Afirianto, T. (2021). Pengembangan Non-Player Character (NPC) Menggunakan Unity ML-Agents Pada Karting Microgame. *Fountain of Informatics Journal*, 7(1), 15. <https://doi.org/10.21111/fij.v7i1.5487>
- Jubilee enterprise. (2019). *Belajar Pemrograman dengan Visual Studio*.
- Kunto Imbar., 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>
- Kuntoro, H. Y. (2024). Implementasi Penggunaan Artificial Intelligence Dalam Pembuatan Collectible Card Game Berlisensi Nonkomersial. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 10(3).M Teguh Prihandoyo. (2018). *Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web*.
- Made, N., Febriyanti, D., Kompiani, A. A., Sudana, O., & Piarsa, N. (2021). *Implementasi Black Box Testing pada Sistem Informasi Manajemen Dosen* (Vol. 2, Issue 3).
- Malik, R. A., & Frimadani, M. R. (2023). *Lean UX: Pemahaman dan Penerapan Metodologi Desain UI yang Efektif*. Jejak Pustaka. <https://books.google.co.id/books?Id=kbgzeeaaaqbaj>

- Muhamad Malik Mutoffar, S. T. M. M., Endang Retnoningsih, S. K. M. K., Dr. Ir. Yudi Limbar Yasik, M. S., Eliza, S. T., & Dwi Shinta Dharmopadhi, S. K. (2025). *Decoding Intelligence Algoritma Machine Learning dalam Aksi dan Bisnis*. PT KIMHSAFI ALUNG CIPTA. <https://books.google.co.id/books?Id=c6xzeqaaqbaj>
- Muhammad, R., Prasetyo, M., Syaputra, H., Cholil, W., & Sauda, S. (2021). Rancang Dan Bangun Game Edukasi Anak-Anak Berbasis Android Dengan Unity Menggunakan Metode Game Development Life Cycle. In *Jurnal Nasional Ilmu Komputer* (Vol. 2, Issue 2).
- Nendya, M. B., Susanto, B., Tamtama, G. I. W., & Wijaya, T. J. (2023). Desain Level Berbasis Storyboard Pada Perancangan Game Edukasi Augmented Reality Tap The Trash. *Fountain of Informatics Journal*, 8(1), 1–6. <https://doi.org/10.21111/fij.v8i1.8836>
- Nungki Anjani, F. (2024). Kesenian Wayang Kulit Sebagai Sarana Publikasi Sejarah Dalam Penyebaran Islam Di Jawa Informasi Artikel Abstract. *Journal of Social Science and Education E-ASANKA: Journal of Social Science and Education*, 05, 21–28.
- Nur Aeni Hidayah, & Nurlela Rofiqoh. (2024). *Evaluasi Software Visual Studio Code Menggunakan M*.
- Nurhalizah, R. S., Ardianto, R., & Purwono, P. (2024). Analisis Supervised dan Unsupervised Learning pada Machine Learning: Systematic Literature Review. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 4(1), 61–72. <https://doi.org/10.54082/jiki.168>
- Prasetyo, N. A., Nurhidayat, S. I., & Ramdani, C. (2023). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Wayang Kulit Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JIKA (Jurnal Informatika)*, 7(3), 305. <https://doi.org/10.31000/jika.v7i3.7989>
- Ramadhan, D. W., Soedijono, B., & Pramono, E. (2019). *Pengujian Usability Website Time Excelindo Menggunakan System Usability Scale (Sus) (Studi Kasus: Website Time Excelindo)*. <https://excelindo.co.id>
- Rizki, R., Putra, A., Sukmo Wardhono, W., & Akbar, M. A. (2018). *Pengembangan Permainan Trading Card Augmented Reality Bertema Perang Baratayuda* (Vol. 2, Issue 10). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Rizqi, F. A., & Maulana Baihaqi, W. (2024). *Perancangan Aplikasi Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.33395/sinkron.xxx.xxx>
- Romzi, M., & Kurniawan, B. (2020). Implementasi Pemrograman Python Menggunakan Visual Studio Code. In *JIK: Vol. XI* (Issue 2). www.python.org

- Rosaly, R., Prasetyo, A., & Kom, M. (2019). *Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan*.
- Samodro, Yulis Asmanto, Pheriantsih Janos, Hevon, & Moch Syahrul Rokhim. (2023). Menelusuri Asal Usul Wayang Kulit Sebagai Warisan Budaya Di Indonesia. In *Desain & Budaya Dewan Kesenian Tangerang Selatan* (Vol. 5).
https://www.google.com/search?Q=patung+pandawa+lima+purworejo&oq=patung+pendowo&gs_lcrp=Eg
- Simanihuruk, H., Setiyawati, M. E., Masyhuri, Y. H., Khairunnisa, D., & Aulia, R. F. (2024). *Fenomena Perkembangan Wayang Menuju Indonesia Emas 2045 di Museum Wayang Jakarta*. <https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora>
- Snadhika Jaya, T. (2018). Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung). *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 03(02).
- Stefano Mongi, L., M Lumenta, A. S., & Sambul, A. M. (2018). Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity. *Journal Teknik Informatika*, 14(1).
- Syamsiah. (2019). *Perancangan Flowchart Dan Pseudocode Pembelajaran Mengenal Angka Dengan Animasi Untuk Anak Paud Rambutan*.
- Vrushali Bothare. (2024). *Laporan Analisis Ukuran Pasar, Pangsa & Tren Permainan Kartu Koleksi Berdasarkan Jenis Perangkat (Digital, Fisik), Berdasarkan Jenis Usia (Dewasa, Remaja), Berdasarkan Jenis Kartu (Kartu Karakter, Kartu Tanda Tangan, Kartu Gambar), Berdasarkan Aplikasi (Permainan PC, Permainan Perangkat Seluler) dan Berdasarkan Wilayah (Amerika Utara, Eropa, APAC, Timur Tengah dan Afrika, LATAM) Prakiraan, 2025-2033*.
<https://Straitsresearch.Com/Report/Collectible-Card-Games-Market>.
- Wahyu, S. (2022). *SKANIKA: Sistem Komputer dan Teknik Informatika Penerapan Metode Game Development Life Cycle Pada Pengembangan Aplikasi Game Pembelajaran Budi Pekerti*.
- Wahyuni, E. I., Gani, S. A., Aryanto, H., Khairunisyah Siregar, A., & Aini, Q. (2022). *Analisis Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru Tk Putiek Nanggroe Berbasis Web Menggunakan Unified Modeling Language*.
- Wayan Alit Rangkan Nuaja, I., Cahyawan Wiranatha, Aak., & Suar Wibawa, K. (2022). Rancang Bangun Game Patih Kebo Iwa Bergenre Turn Based Role Playing Game Berbasis Android. In *JITTER-Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer* (Vol. 3, Issue 1).

Yolanta, Y., Tanumihardjo, F., & Haris, D. A. (2025). *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi Analisis Perancangan Aplikasi E-commerce Khusus TCG*.

Zainab Tuasamu, Nur Afni Intan M.Lewaru, Muhammad Rivaldi Idris, Abdillah Bill Nazari Syafaat, Fitria Faradilla, Mariam Fadlan, Putri Nadiva, & Rahmi Efendi. (2023). *Analisis Sistem Informasi Akuntansi Siklus Pendapatan Menggunakan DFD Dan Flowchart Pada Bisnis Porobico*.

Zalukhu, A., Purba, S., Darma, D. (2023). Perangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran Flowchart. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Industri*, 4(1).