

DAFTAR PUSTAKA

- Adhanisa, L., Kridalukmana, R., & Martono, K. T. (2016). Pembuatan Permainan Lompat Karung Berbasis iOS Menggunakan GameSalad. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4(2), 414. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.4.2.2016.414-424>
- Amalia, R. (2021). Game Edukasi Dan Cerita Interaktif Sejarah Kerajaan Di Sumatra Menggunakan Algoritma Fuzzy Sugeno Untuk Mengatur Perilaku Npc. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 192–202. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i2.339>
- Amami Pramuditya, S., Noto, M. S., & Syaefullah, D. (2017). Game Edukasi Rpg Matematika. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(1), 77. <https://doi.org/10.24235/eduma.v6i1.1701>
- Brooke, J. (1995). SUS: A “Quick and Dirty” Usability Scale. *Usability Evaluation In Industry*, November 1995, 207–212. <https://doi.org/10.1201/9781498710411-35>
- Brooke, J. (2013). *SUS : A Retrospective*. January 2013.
- Brooke, J. (2020). *SUS : A Retrospective*. June.
- Chen, X. (2009). Multiplayer game in mobile phone serious game. *IJCAI International Joint Conference on Artificial Intelligence*, 56–58. <https://doi.org/10.1109/IJCAI.2009.205>
- Coastera, F. F., Ernawati, & Nomansa, A. (2019). Backtracking Pada Aplikasi Permainan Tradisional Dam-Daman. *Rekursif Informatika*, 1(3).
- Dora et.al. (2015). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia

- Dini Menggunakan Linear Congruent Method (Lcm) Berbasis Android. *Jurnal Informatika Global*, 6(1), 7–14.
- Duke, R. D. (2011). Origin and evolution of policy simulation: A personal journey. *Simulation and Gaming*, 42(3), 342–358. <https://doi.org/10.1177/1046878110367570>
- Ekojono, E., Cahyaningrum, R., & Batubulan, K. S. (2018). Implementasi Metode Fisher-Yates Shuffle Dan Fuzzy Tsukamoto Pada Game 2D Gopoh Berbasis Android. *Jurnal Informatika Polinema*, 4(3), 174. <https://doi.org/10.33795/jip.v4i3.203>
- Fathulrohman, I., Wibowo, A., & Indrayana, D. (2017). (Rng) Pada Mobile Game Edukasi Matematika. 274–278.
- Fauzy, M., Tommy, & Imran, L. (2022). Paper Implementasi Algoritma Multiplicative Random Number Generation (MRNG) Dalam Menemukan Objek Pada Game Berbasis Android. *SNASTIKOM: Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi*.
- Hanggoro, A. C., Kridalukmana, R., & Martono, K. T. (2015). Pembuatan Aplikasi Permainan “Jakarta Bersih” Berbasis Unity. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 3(4), 503. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.3.4.2015.503-511>
- Harpad, B., Salmon, S., & Paran, Y. R. (2019). Penerapan Algoritma Shuffle Random Pada Game Edukasi Tebak Lagu Daerah Kalimantan Timur. *Sebatik*, 23(2), 476–481. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v23i2.801>
- Herwanto, P., & Tris. (2016). Rancang Bangun Game 3D “Ena Burena” Dengan Algoritma a* Dan Collision Detection Menggunakan Unity 3D Berbasis

- Desktop Dan Android. *Jurnal Informasi*, VIII(1), 1–22.
- Hidayat, T. R. (2011). Random Number Generator. *Makalah IF2091 Struktur Diskrit*, 15(13509070).
- HootSuite. (2020). Digital Data Indonesia 2020. *Data Report*, 1–97.
<https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia>
- Jannah, U. R., Suryahadi, & Hardjomidjojo, H. (2012). Strategi Pemasaran Wafer Ransum Komplit untuk Ternak Sapi. *Manajemen IKM*, 8(1), 57–70.
<http://journal.ipb.ac.id/index.php/jurnalmpi/>
- Kasim, M. (2018). Game Edukasi “Math Race” untuk Meningkatkan Minat Siswa SMA/SMK Belajar Matematika Menggunakan Metode Linear Congruential Generator. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 2(1), 537–542.
- KUSTIAN, N. G. (2021). Penggunaan Metode Mind Mapping Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1(1), 30–37. <https://doi.org/10.51878/academia.v1i1.384>
- Milak, A. S., Hidayat, E. W., & Aldya, A. P. (2020). Penerapan Artificial Intelligence pada Non Player Character Menggunakan Algoritma Collision Avoidance System dan Random Number Generator pada Game 2D “Balap Egrang.” *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(5), 985.
<https://doi.org/10.25126/jtiik.2020711816>
- Nikensasi, P., Kuswardayan, I., & Sunaryono, D. (2012). Rancang Bangun Permainan Edukasi Matematika dan Fisika dengan Memanfaatkan Accelerometer dan Physics Engine Box2d pada Android. *Jurnal Teknik ITS*, 1(September 2012), 255–260.

- Oates, B. J. (2006). *Researching Information Systems and Computing*. SAGE.
- Pratiwi, E. D. (2014). FAKTOR YANG MEMPENGARUHI NIAT BERMAIN GAME ONLINE MENGGUNAKAN STRUCTURAL EQUATION MODELING (SEM). *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 2, 185–196.
- Putra, Y. S., Muslim, M. A., & Naba, A. (2013). Game Chicken Roll dengan Menggunakan Metode Forward Chaining. *Jurnal EECCIS*, 7(1), 41–46.
- Ramadan, R., & Widyani, Y. (2013). Game development life cycle guidelines. *2013 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICACISIS 2013*, 95–100. <https://doi.org/10.1109/ICACISIS.2013.6761558>
- Sarwodi, S. S., Wardhono, W. S., & Akbar, M. A. (2020). *Penerapan Multiplayer Pada Gim Tower Defense Menggunakan Photon Unity*. 4(9).
- Syahrani, R. (2015). Perilaku Yang Ditimbulkan Dari Kecanduan Game Online Pada Siswa SMP Negeri 1 Palu. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84–92.
- Teguh Martono, K. (2011). Perancangan Game Edukasi Fish Identity Dengan Menggunakan Java. *Jurnal Sistem Komputer*, 01(01), 49–54.
- Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform*, 1(1), 1–8.
- Widodo, W., & Ahmad, I. (2018). Penerapan Algoritma A Star (A*) pada Game Petualangan Labirin Berbasis Android. *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 3(2), 57. <https://doi.org/10.23917/khif.v3i2.5221>
- Yeremia, L., Pangau, D., Tangkawang, S., Kaunang, G., & Lumenta, A. S. M.

(2019). Game Based Education : Pengenalan Peristiwa Sejarah Permesta di
Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(2), 203–208.
<https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/informatika/article/view/23995>