

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, W., Yuniarti, R., & Komarudin, A. (2019). Desain Game Simulasi Pembuatan Kue Tradisional Menggunakan Pendekatan Mechanics Dynamics Aesthetics Framework. *SNATI (Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi) 2019*, 13–17.
- Apriyanto, A., & Lasodi, I. S. (2016). Pembuatan Game Labirin Menggunakan Aplikasi Construct 2 Berbasis Online. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi Dan Komputer*, 2(2), 64–72.
- Ardyanto, T., & Pamungkas, A. R. (2018). Pembuatan Game 2D Petualangan Hanoman Berbasis Android. *Jurnal Go Infotech*, 23(2), 14–17. <https://doi.org/10.36309/goi.v23i2.79>
- Aysiah, S., Komarudin, A., & Yuniarti, R. (2020). Desain Game Edukasi Bertema Penerapan Akhlakul Karimah Menggunakan Framework Mechanics Dynamics Aesthetics. *Prosiding SISFOTEK*, 4(1), 281–286.
- Fahrullazi, M., & Riwinoto, R. (2019). Implementasi Penerapan MDA pada Game Endless Runner 2D CAVE RACER Berbasis Android. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 3(2), 19–29. <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN%0Ahttps://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN/article/view/1636>
- Ghufar, A. M., & Suhandano, S. (2022). Penamaan Semantis dan Pandangan Budaya pada Jajanan Pasar Jawa Barat. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(3), 537–554. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i3.427>
- Hakim, A., Muhammad, E., Jonemaro, A., & Wardhono, W. S. (2020). Evaluasi Gameplay SimCity Mobile Game Menggunakan Mechanic Dynamic. *Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya*, 4(1), 295–304.
- Haryadi, T., & Aripin, A. (2015). Melatih Kecerdasan Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Anak Sekolah Dasar Melalui Perancangan Game Simulasi “Warungku.” *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual &*

- Multimedia*, 1(02), 122–133. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v1i02.963>
- Irawan, C. D., Mamahit, D. J., Sambul, A. M., Elektro, T., Teknik, F., Ratulangi, U. S., & Manado, J. K. B. (2019). Pembuatan Game Simulasi Kewirausahaan untuk Profesi Peternak. *Pembuatan Game Simulasi Kewirausahaan Untuk Profesi Peternak*, 14(1), 71–78.
- Jacky D. Sehang, Virginia Tulenan, & Alwin M. Sambul. (2019). Perancangan Game Simulasi Kewirausahaan. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 1–10.
- Kholimi, A. S., Prasetyono, S., & Husniah, L. (2020). Pengembangan Game Edukasi Pembiakan Lele Menggunakan Mechanics Dynamics Aesthetics (Mda) Framework. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 9(3), 313. <https://doi.org/10.23887/janapati.v9i3.30008>
- Maryuliana, Subroto, I. M. I., & Haviana, S. F. C. (2016). Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert. *Jurnal Transistor Elektro Dan Informatika*, 1(2), 1–12.
- Misky, F., & Putra, R. W. (2022). Estetika Virtual Dalam Game 3D “Dreadeye Vr” (Pendekatan Mda Framework). *Kartala*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.36080/ka.v2i1.1839>
- Pratama, R. R., & Surahman, A. (2021). Perancangan Aplikasi Game Fighting 2 Dimensi Dengan Tema Karakter Nusantara Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 234–244. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i2.619>
- Puspitarini, E. W., Putra, D. W., & Nugroho, A. P. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46–58. <https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>
- Putra, S. D., & Yasin, V. (2021). Pendekatan Kerangka MDA untuk Berbasis Gamifikasi Desain Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal Internasional Teknik*, 3(3), 35–39.
- Ramadhana, Y. E., Muhammad, E., Jonemaro, A., & Afirianto, T. (2021). Evaluasi

Gameplay Pada Game Arknights Menggunakan Metode Analisis Mechanics, Dynamics dan Aesthetics (MDA) Framework. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(11).

Rizky, M., Putra, P., Muh, E., Jonemaro, A., & Arwani, I. (2018). Penerapan Mechanics Dynamics Aesthetics Framework pada Game Pengenalan Wisata Kota Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JPTIIK) Universitas Brawijaya*, 2(5), 2086–2091.

Suwanto, S., & Sumampouw, M. G. (2019). PERANCANGAN GAMIFICATION MANAGEMENT SYSTEM (GMS) MENGGUNAKAN MDA FRAMEWORK. *JURNAL REALTECH*, 15(2), 101–107.