

DAFTAR PUSTAKA

- Alexandra, W. (2022). Penerapan Teknologi Augmented Reality Berbasis *Android* Untuk Pembelajaran Rantai Makanan Pada Hewan. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(1), 107–116.
<https://doi.org/10.33365/jatika.v3i1.1864>
- Alfajri, D. P., & Rofiq, N. N. (2023). Perancangan *Game* Edukasi Belajar Ilmu Tajwid Berbasis *Android* Untuk Membaca Al-Qur'an Bagi Anak-Anak. Dalam *Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan* (Vol. 1, Nomor 6).
<https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- Alghivary, M. M., Suharso, A., & Defiyanti, S. (2025). *PENGEMBANGAN GAME FIRST PERSON SHOOTER BERBASIS WEB*. 9(1), 1152–1159.
- Amalia, F., Marshellawati, I., & Aryoga, F. (2024). *Optimalisasi Penggunaan Canva Dalam Sistem Informasi Untuk Desain Media Promosi Bisnis Digital*.
<https://doi.org/10.8734/Kohesi.v1i2.365>
- Anugraha, D. M., Agustina, I., & Fauziah, F. (2018). *Game* Edukasi Berbasis Kinect untuk Anak Berkebutuhan Khusus (Autis) dengan Metode Finite State Machine. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.31328/jointecs.v3i1.501>
- Arban, A. (2022). Implementasi Finite State Machine (FSM) pada Agent Permainan *Game* Lost Animal at Borneo berbasis *Android*. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 3(2), 144–151.
<https://doi.org/10.37859/coscitech.v3i2.3921>

- Ashari, A. N., Jajuli, M., & Dermawan, B. A. (2020a). *Game Edukasi Anak Menggunakan Metode Finite State Machine Berbasis Android*. *Multinetics*, 6(2), 99–109. <https://doi.org/10.32722/multinetics.v6i2.2817>
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:86514909>
- Dealank, R. P., Risyad, F. M., & Zakli, M. R. (2024). Rancang Bangun *Game Edukasi 2D Hewan Laut Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle*. *Journal of Software Engineering and Multimedia (JASMED)*, 2(2), 52–61. <https://doi.org/10.20895/jasmed.v2i2.1372>
- Debiyanti, D., Sutrisna, S., Budrio, B., Kamal, A. K., & Yulianti, Y. (2020). Pengujian Black Box pada Perangkat Lunak Sistem Penilaian Mahasiswa Menggunakan Teknik Boundary Value Analysis. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(2), 162. <https://doi.org/10.32493/informatika.v5i2.5446>
- Fajar P, R. (2024). Teknik Boundary Value Analysis pada Blackbox Testing untuk Aplikasi Buku Catatan Harian. *REPOSITOR*, 6(1), 69–78. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/repositor.v6i1.31852>
- Hakim, A., Andrea, R., Antoni, D., Informasi, S., Widya Cipta Dharma, S., Informatika, T., & Yamin, J. M. (2022). *Membangun Edugame “ Baby Zoo Puzzle” Berbasis Android Dengan Game Agent Implementasi Finite State Machine*. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v16i1.75>

- Hormansyah, S. D., Astiningrum, M., & Asyraq, A. F. (2023). *Implementasi FSM (Finite State Machine) Pada Game Surabaya Membara*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33795/jip.v6i2.278>
- Ilmiah, J., Dasar, P., Febrianti, D., & Calam, A. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Swasta PAB 22 Patumbak*. 2(September), 299–307.
- Jumiati, J., Rahakabauw, H., & Budiarti, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini. *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1757–1760. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.630>
- Khamzah, K. (2025). Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis *Android* Untuk Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Indonesia. *Journal of Information System Management (JOISM)*, 6(2).
<https://doi.org/10.24076/joism.2025v6i2.1942>
- Kurniawan, Paramesvari, & Purnomo, 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>
- Lutfiyanti, A. P. T., & Nerisafitra, P. (2023). Implementasi Metode Finite State Machine Pada Permainan “Mamath – Runner Math.” *Journal of Informatics and Computer Science (JINACS)*, 5(02), 178–184.
<https://doi.org/10.26740/jinacs.v5n02.p178-184>

- Maharani. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Materi Ekosistem Di Sdn 1 Ngadimulyo. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116. <https://doi.org/http://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/11253>
- Nasari, F., Dehiya, Y. S., Anggara, Y., Studi, P., Informatika, T., & Kamar, P. (2025). Penerapan Metode Luther Sutopo dalam Pembuatan Augmented Reality Candi Muara Takus Berbasis *Android*. *MEDIANTARA: International Journal of Creative Business and Technology (IJCBT)*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/index.php/mediantara-ijcbt/article/view/1/1>
- Noviani, T., Fauziah, F., & Hayati, N. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Kebudayaan Dengan Metode Finite *State* Machine Dan Algoritma Fisher-Yates. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 5(2), 141. <https://doi.org/10.29100/jupi.v5i2.1819>
- Nugraha, Santosa, & Mulyani, E. (2023). Implementation of Finite *State* Machine Algorithm for Interactive Physics Learning in a 3D *Game*. Dalam *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)* (Vol. 7, Nomor 2). <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAIC>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kognitif Berbasis Multimedia di TK Negeri Pembina Padang. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.783>
- Nurul, Z., Rahmayani, C., Humaira, & Sunarti. (2021). Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Metode Bercerita Menggunakan Media Audio Visual Di

- RA Raudatul Ilmi Kecamatan Medan Denai. *AUD Cendekia: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(1), 30–48.
- Pratama, D. S., Vendyansyah, N., & Prasetya, R. P. (2024). *Pembuatan Game 2d “Ken Arok” Menggunakan Metode Finite State Machine Dan Pathfinding*. 8(5), 8389–8397.
- Pratama, M. Y., & Khotimah, K. (2024). Perancangan dan Implementasi *Game* Edukasi Tebak Gambar dan Angka Sebagai Media Pembelajaran Calistung (Baca, Tulis, dan Berhitung) Taman Kanak-Kanak Berbasis *Android*. *Sienna*, 5(1), 52–65.
- Pratama, & Rijati, N. (2023). Aplikasi *Game* Edukasi Matematika dan Bahasa Inggris bagi Anak Sekolah Dasar. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 9(03), 412–421.
<https://doi.org/10.33633/andharupa.v9i03.8882>
- Prayogo, Usman, & Khairani. (2025). Penerapan Metode Finite State Machine pada *Game* Edukasi Sejarah “Legacy of Sisingamangaraja XII” Menggunakan RPG Maker MV. *SKANIKA: Sistem Komputer dan Teknik Informatika*, 8(1), 23.
- Putri, J. S., Galih, D., Putri, P., Hayuhardhika, W., & Putra, N. (2024). Analisis Komparasi pada Teknik Black Box Testing (Studi Kasus: Website Lars). *Journal of Internet and Software Engineering*, 5(1).
<https://doi.org/b839/f8914cddafd45464b95d297f61afd7089f2b.pdf>

- Rahadian F, & Suyatno M, A. (2020). Penerapan Metode Finite *State Machine* Pada *Game* “The Relationship.” Dalam *Jurnal Informatika Mulawarman* (Vol. 11, Nomor 1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31227/osf.io/jfh3n>
- Rahmawati, R., & Mayar, F. (2023). Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pengukuran Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4673–4681. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5245>
- Ramadhan, A. D., Santika, R. R., Informasi, F. T., & Luhur, U. B. (2023). Penerapan Algoritma Finite *State Machine* Dalam *Game Maze Quis* Pengenalan Huruf Anak Usia Dini. *SENAFTI (Seminar Nasional Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi)*, 2(September), 2135–2144.
- Rizki Haryo Saputro, V., & Iwan Wahyuddin, M. (2023). *Game* Edukasi Pengenalan Binatang Pada Anak Usia Dini 4-6 Tahun Menggunakan Metode Finite *State Machine*. *Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika*, 8, 243–255.
- Rosmalita, I., & Astuti, I. (2022a). Pengembangan Media Pembelajaran Calistung Berbantuan *Android* Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Education and Development*, 10(3), 650–656. www.appinventor.mit.edu.
- Saputro & Wahyuddin. (2023). *Game* Edukasi Pengenalan Binatang Pada Anak Usia Dini 4-6 Tahun Menggunakan Metode Finite *State Machine*. *Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika*, 8, 243–255. <https://doi.org/index.php/jurasik/article/view/560/538>

- Suryana, D., & Yuanita, S. K. S. (2022). Efektifitas Teknik Mind Mapping terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2874–2885. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2197>
- Syabilillah, P. D. D. (2023). *Game* Edukasi Budaya Dua Dimensi Pendidikan Tingkat Taman Kanak- Kanak Menggunakan Metode Finite State Machine. *eProceedings of Engineering*, 10(1), 313–318. <https://doi.org/index.php/engineering/article/view/19327>
- Tasya P, & Nerisafitra A, P. (2023). Implementasi Metode Finite State Machine Pada Permainan “Mamath-Runner Math.” *Journal of Informatics and Computer Science*, 05. <https://doi.org/https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i2.580>
- Trianto, E. M., Kristianto, A., Candra, I. L., Pattiasina, T. J., & Rahmawati, T. (2024). *Jurnal Computer Science and Information Technology (CoSciTech)* Perancangan dan pembuatan aplikasi permainan edukasi mathventure quest berbasis Android Design And Development Of An Android-Based Mathventure Quest Educational Game Application. 5(2), 373–380.
- Waruwu, L., Zebua, A. M., Lase, F. K., & Harefa, O. (2024). Evaluasi Penggunaan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran di SMK: Tantangan, Peluang dan Solusi. *Journal of Education Research*, 5(3), 3790–3799. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1328>
- Yanto, Y., Ismunandar, D., Erni, E., Setiawan, S., & Ihsan, M. I. R. (2021). Desain *Game* Edukasi Ilmu Tajwid Bagi Anak Usia Dini menggunakan Pemodelan

Finite State Automata. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 5(1), 80–88.
<https://doi.org/10.29408/edumatic.v5i1.3317>

Yulianingsih, E., & Wahyuni, A. I. (2022). Evaluasi Usability Academic Managements System Poltekkes Kemenkes Palembang Menggunakan Metode SUS. *Ijd-Demos*, 4(2), 740–748. <https://doi.org/10.37950/ijd.v4i2.262>

Zahri S; Ihsan Cahyo Utomo. (2024). *Pengembangan Game Education Ilmu Pengetahuan Alam Tentang Sistem Pernafasan Untuk Anak Sekolah Dasar Kelas 5 Berbasis Construct 2*.
<https://doi.org/http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/129079>