

## DAFTAR PUSTAKA

- 13 Pros & Cons to Know Before Choosing Unity 3D - NewGenApps.* (n.d.).
- Acep, I. M. (2018). Hubungan Video Game Dengan Gangguan Kualitas Tidur Pada Mahasiswa Tingkat Akhir Prodi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya. *Doctoral dissertation*, 12–49.
- Andriyani, Y., Dewana, J. A., & Id, I. D. (2021). Implementasi Mccall’S Framework Dalam Pengujian Kualitas Perangkat Lunak (Studi Kasus Portal Kuliah Kerja Nyata Universitas Riau). *Jurnal Teknik Informatika*, 13(2), 201–212. <https://doi.org/10.15408/jti.v13i2.16986>
- Armanda, A. F., & Rizqi, M. (2020). Game 3d Perjuangan Rakyat Surabaya Dalam Pertempuran 10 November 1945 Dengan Belanda Menggunakan Unreal Engine. *Journal of Animation and Games Studies*, 6(2), 87–96. <https://doi.org/10.24821/jags.v6i2.4072>
- Asmasari, N., & Informatika, M. (2020). ERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI TRACER STUDY AMIK MAHAPUTRA RIAU BERBASIS WEB. *Health Evaluation and Promotion*, 47(1), 248–250. <https://doi.org/10.7143/jhep.47.248>
- Aventinus. (2020). Sistem Informasi Pengelolaan Dana Desa Pada Desa Hilizoliga Berbasis Web. *Jurnal Teknik Informatika Unika St. Thomas (JTIUST)*, 05(01), 109–117.
- Ependi, U. (2018). PEMODELAN SISTEM INFORMASI MONITORING INVENTORY SEKRETARIAT DAERAH KABUPATEN MUSI BANYUASIN. *KLIK - KUMPULAN JURNAL ILMU KOMPUTER*. <https://doi.org/10.20527/klik.v5i1.124>
- Fachroni, M. Y., Wibowo, H., & Syaifuddin, S. (2018). Perancangan Game Physical Puzzle Rolling Kingdom. *Journal of Animation and Games Studies*. <https://doi.org/10.24821/jags.v4i1.1873>
- Features - Unreal Engine.* (n.d.).
- Frequently Asked Questions - Unreal Engine.* (n.d.).
- Godot Engine - Free and open source 2D and 3D game engine.* (n.d.).
- Gunawan, R. H., Rahadian, D., & Purwanti, Y. (2019). Pembuatan Absensi Berbasis Android Menggunakan Metode Waterfall Untuk Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Ipi Garut. *GUNAHUMAS Jurnal Kehumasan*, 2(1), 317–328.
- GyuHyeok Choi, M. K. (2018). Battle Royale Game : In Search of a New Game Genre. *International Journal of Culture Technology*.

Karavolos, D., Liapis, A., & Yannakakis, G. N. (2018). Pairing character classes in a deathmatch shooter game via a deep-learning surrogate model. *ACM International Conference Proceeding Series*. <https://doi.org/10.1145/3235765.3235816>

*Kekayaan Intelektual*. (n.d.).

Linden, I., Turón, A., Dargam, F., & Jayawickrama, U. (2020). *Proceedings of the 2020 International Conference on Decision Support System Technology: Cognitive Decision Support Systems & Technologies* (Isabelle Linden (Ed.); Nomor May). Servicio de Publicaciones Universidad de Zaragoza. <https://doi.org/10.26754/uz.978-84-18321-00-9>

Maylawati, D. S. adillah, Ramdhani, M. A., & Amin, A. S. (2018). Tracing the linkage of several Unified Modelling Language diagrams in software modelling based on best practices. *International Journal of Engineering and Technology(UAE)*. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i2.29.14255>

Mustofa, Lasmana Putra, J., & Kesuma, C. (2021). Penerapan Game Development Life Cycle Untuk Video Game Dengan Model Role Playing Game. *Computer Science (CO-SCIENCE)*.

Mustofa, M., Sidiq, S., & Rahmawati, E. (2018). PENERAPAN FINITE STATE MACHINE UNTUK PENGENDALIAN ANIMASI PADA VIDEO GAME RPG NUSANTARA LEGACY. *Jurnal Sistem Komputer Musirawas (JUSIKOM)*. <https://doi.org/10.32767/jusikom.v3i1.251>

Narwan, I. P. O., Widayani, W., Astuti, I. A., Nurmasani, A., Setiawanto, I., & Brotoatmodjo, R. H. P. (2021). Rancang Bangun Interior Architectural Visualization Menggunakan Unreal Engine 4. *Sistemasi*, 10(3), 741. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v10i3.1535>

Pradana, A. G., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “ AMUDRA ” Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi*.

Prasetyo, R. M. 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. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 2(2), 103–111. <https://doi.org/10.47747/jurnalnik.v2i2.526>

Saltzer, J. H., & Walden, D. (2020). The Origin of the “MIT License.” *IEEE Annals of the History of Computing*, 42(4), 94–98. <https://doi.org/10.1109/MAHC.2020.3020234>

Setiawan, D., Fadhillah, M. A., Wibawa, A., Sugiarto, I., Mulyana, A., & Kusyadi, I. (2020). Pengujian Black Box pada Aplikasi Perpustakaan Berbasis Web Menggunakan Teknik Equivalence Partitioning. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 3(2), 95. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v3i2.3955>

Setyowardani, W., Saputro, W. T., & Pasa, I. Y. (n.d.). *Pengembangan Sistem*

*Informasi Presensi Kehadiran Guru Menggunakan Model Sequential Linier.*  
4.

Shihab, K. M., Sussi, S., Munadi, R., Prasojoe, R. R., & Fitriyanti, N. (2019). Pembuatan Game Online BoMClean sebagai Media Pembelajaran Kebersihan Lingkungan. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 5(1), 113. <https://doi.org/10.26418/jp.v5i1.29874>

*Solutions | Unity.* (n.d.).

Sulaeman, F. S., & Permana, R. (2020). Pembuatan Game Platformer 2D Puzzle Logika Berbasis Android Menggunakan Metode Assets Workflow. *Media Jurnal Informatika*, 10(2), 17. <https://doi.org/10.35194/mji.v10i2.878>

Syarif, M., & Nugraha, W. (2020). Pemodelan Diagram UML Sistem Pembayaran Tunai Pada Transaksi E-Commerce. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, 4(1), 70 halaman.

Tambunan, H. P., & Zetli, S. (2020). Jurnal Comasie. *Comasie*, 3(3), 21–30.

*The GNU General Public License v3.0 - GNU Project - Free Software Foundation.* (n.d.).

Tukino, T., & Arnomo, S. A. (2021). Rancang Bangun Aplikasi E-Properti Berbasis Framework Codeigniter. *Computer Based Information System Journal*, 9(2), 67–74. <https://doi.org/10.33884/cbis.v9i2.4455>

Ultariani, N., Putra, N., & Amroni, A. (2020). Perancangan Sistem Informasi Persediaan Dan Penjualan Pada Toko Ria Bangunan Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman Visual Basic 2010 Dan Database Mysql. *Jurnal Digit*, 10(2), 220. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.172>

*UML Class Diagram Tutorial | Lucidchart.* (n.d.).

Wahid, A. A. (2020). Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. *Jurnal Ilmu-ilmu Informatika dan Manajemen STMIK*.

Yulisman, Y. (2019). PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK UNTUK PENDAFTARAN UJIAN SIDANG LAPORAN AKHIR MAHASISWA STIKes HANG TUAH PEKANBARU. *INFORMATIKA*. <https://doi.org/10.36723/juri.v11i1.148>