

DAFTAR PUSTAKA

- Sari, A. P., Widodo, T., & Komputer, T. (2021). *Lampung Dengan Game Edukasi Berbasis*. 1(1), 1–10.
- Harahap, S. H. (2019). Analisis Pembelajaran Sistem Akuntansi Menggunakan Draw.io Sebagai Perancangan Diagram Alir. *Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu Universitas Asahan 2018, November*, 101–103.
- Setya Dewi, I. G. A. B., & Ganing, N. N. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa Inggris Materi Pengenalan Kosa Kata. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 81–87. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45896>
- Chan, F. R., Dusri, H., Ramadani, M., Efriyanti, L., Teknik, P., Islam, U., Sjech, N., & Djambek, M. D. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelolaan Gudang Berbasis Android Menggunakan Android Studio. *Journal of Informatics and Advanced Computing (JIAC)*, 3(2), 103–107.
- Rahmawati, Y., Febriyana, M. M., Bhakti, Y. B., Astuti, I. A. D., & Suendarti, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Game Edukasi: Analisis Bibliometrik Menggunakan Software VOSViewer (2017-2022). *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 13(2), 257–266. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v13i2.13170>
- Pelatihan Adaptasi di Lingkungan Baru, untuk, Syarifah Sany, D., & Fikriansyah, M. (2022). RPSG-A : Desain Role Playing Serious Game. *Journal of Animation and Games Studies*, 8(1), 99–124.
- Ramos, S., & Gunawan Sudarsono, B. (2022). Pelatihan Fitur Mockup Serta Desain Pamflet Dengan Aplikasi Photoshop. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Gemilang (JPMG)*, 2(3), 41–48. <https://www.journal.hdgi.org/index.php/jpmg>
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>
- Febriani, S. W., Sandie, S., & Darma, Y. (2023). Game Edukasi Matematika Berbantuan Rpg Maker Mv Materi Bangun Datar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 8(1), 172. <https://doi.org/10.25157/teorema.v8i1.9936>

- Jiwo, R. B., & Aini, A. F. (2023). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Game menggunakan RPG Maker MV. *Sains Data Jurnal Studi Matematika Dan Teknologi*, 1(1), 45–50. <https://doi.org/10.52620/sainsdata.v1i1.8>
- Prasetya, A. F., Sintia, & Putri, U. L. D. (2022). Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language). *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan Dan Informasi*, 1(1), 14–18.
- Muslimin, I. T., & Marpuah, N. (2022). Implementasi media game Role Playing Game (RPG) untuk meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran Akhlak Sehari-hari. *Islamic Journal of Education*, 1(2), 86–93. <https://doi.org/10.54801/ijed.v1i2.133>
- Ulfa, R. N., Octavita, R. A. I., Yuliana, T. I., & Ghufon, M. A. (2023). Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Role Play sebagai Media Belajar Berbicara dan Kosakata dalam Bahasa Inggris Guru PKBM Harmonis. *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(2), 223. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v6i2.17864>
- Nur Ikhsan, M., Mardianti Zebua, Y., & Nadifa Tarigan, F. (2023). Analisis Kesulitan Dan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Bagi Siswa SMPNegeri 2 Gebang. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3, 67–78. <http://stokbinaguna.ac.id/jurnal/index.php/JURDIP/article/view/997>
- Laksono, D. T., Swanjaya, D., & Wulaningrum, R. (2022). Implementasi SDLC Waterfall dalam Pembuatan Game Edukasi Heroes of Harmony “HOH” Menggunakan RPG Maker Mv. *Jurnal Borneo Informatika Dan Teknik Komputer*, 2(2), 14–22. <https://doi.org/10.35334/jbit.v2i2.2844>
- Maulana, M. I., & Junianto, E. (2022). Penerapan Model Addie Dalam Pembuatan Permainan Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Android. *Jurnal Responsif: Riset Sains Dan Informatika*, 4(1), 12–22. <https://doi.org/10.51977/jti.v4i1.680>
- Octaviano, A. N., Ramadhani, F. A., & Kurniawan, Y. I. (2023). Game Edukasi “Adventure of English” sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komputer Dan Teknik Informatika*, 1(1), 31–38. <https://doi.org/10.54082/kontak.4>
- Saputra, A. A., Putra, F. N., & Yusron, R. D. R. (2022). Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android. *Journal Automation Computer Information System*, 2(1), 66–73.
- Nurul Arifah, S., & Fernando, Y. (2022). Upaya Meningkatkan Citra Diri Melalui Game Edukasi Pengembang Kepribadian Berbasis Mobile. *Jurnal*

Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA), 3(3), 295–315.
<https://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>

Ardiana, D. P. Y., Swamahendra, M., & Suryawan, I. W. D. (2022). Aplikasi Game Cerita Rakyat Kodok Dan Harta Karun Berbasis Android. *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 5(1), 84–92.
<https://doi.org/10.32672/jnkti.v5i1.3977>

Voutama, A. (2022). Sistem Antrian Cucian Mobil Berbasis Website Menggunakan Konsep CRM dan Penerapan UML. *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, 11(1), 102–111.
<https://doi.org/10.34010/komputika.v11i1.4677>

Praniffa, A. C., Syahri, A., Sandes, F., Fariha, U., Giansyah, Q. A., & Hamzah, M. L. (2023). Pengujian Black Box Dan White Box Sistem Informasi Parkir Berbasis Web Black Box and White Box Testing of Web-Based Parking Information System. *Jurnal Testing Dan Implementasi Sistem Informasi*, 1(1), 1–16.

Gede Endra Bratha, W. (2022). Literature Review Komponen Sistem Informasi Manajemen: Software, Database Dan Brainware. *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 3(3), 344–360.
<https://doi.org/10.31933/jemsi.v3i3.824>

MZ, Y., & Indrianta, H. (2022). Penerapan Sistem Pakar Untuk Identifikasi Anak Berkebutuhan Khusus Menggunakan Metode Rule Based System. *J.Informasi Interaktif*, 7(1), 8–15.

Pratama, Y. H., Rijati, N., Informatika, T., & Nuswantoro, U. D. (2023). *APLIKASI GAME EDUKASI MATEMATIKA DAN BAHASA INGGRIS*. 09(03), 412–421.

Aranta, A., Bimantoro, F., & Putrawan, I. P. T. (2020). Penerapan Algoritma Rule Base dengan Pendekatan Hexadesimal pada Transliterasi Aksara Bima Menjadi Huruf Latin. *Jurnal Teknologi Informasi, Komputer, Dan Aplikasinya (JTIKA)*, 2(1), 130–141. <https://doi.org/10.29303/jtika.v2i1.96>

Song, D. H., & Lee, S. (2020). Age group differences on perception of autoplay in mobile game playing among Korean gamers. *Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science*, 19(3), 1519–1524.
<https://doi.org/10.11591/ijeecs.v19.i3.pp1519-1524>