

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, A., Evel, A., Susanti, S., & Rahmadden, R. (2021). Implementasi Metode Finite State Machine pada Permainan Tradisional Setatak Berbasis *Android*. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(2), 738–751.
- Alba, M., Parjito, P., & Priandika, A. T. (2023). Media *Game* Edukasi Berbasis *Android* Untuk Pembelajaran Benda Hidup dan Tidak Hidup. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(1), 29–40.
- Anshari, S. F., & Sari, S. K. (2015). Aplikasi E-Eprt Prepration Berbasis Website Pada Pusat Bahasa Universitas Telkom. *EProceedings of Applied Science*, 1(1).
- Arviansyah, Y., Nurfaizah, N., & Waluyo, R. (2020). Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle Pada Aplikasi TOEFL Preparation Berbasis Web. *Jurnal Buana Informatika*, 11(2), 112–122.
- Asrianda, A., & Zulfadli, Z. (2022). Konsep Finite State Machine dan implementasinya pada *Game*. *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 6(1), 141–146.
- Azis, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M. S. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis *Android*. *IKRA-ITH INFORMATIKA: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 4(3), 1–5.
- Chusyairi, A. (2020). *Game* Labirin Letâ€™s Clear Up The World Menggunakan Metode *Game Development Life Cycle*. *Informatics For Educators And Professional: Journal of Informatics*, 4(2), 183–192.
- Damayanti, S. N., Tiaraningrum, F. H., Nurefendi, J., & Lestari, E. Y. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional untuk Melestarikan Budaya Indonesia. *Jurnal Bina Desa*, 5(1), 39–44.
- Dicoding Intern. (2021, May 12). *Apa itu UML? Beserta Pengertian dan Contohnya*. <https://www.dicoding.com/blog>.
- Fitriyah, P. N., Salsabilla, D. P., & Maulida, S. N. (2023). Transformasi permainan tradisional menjadi *game* online di era kemajuan teknologi modern dan dampaknya pada kehidupan masyarakat. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 2(6), 124–134.
- Haq, N. M. (2020). Augmented Reality Sejarah Pahlawan Pada Uang Kertas Rupiah Dengan Teknologi Facial Motion Capture Berbasis *Android*. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 100–108.
- Helva Silvianita. (2022, June 11). *Pengertian Game Beserta Sejarah, Manfaat, serta Jenis-Jenis Game, Lengkap!* Nesabamedia.Com.

- Hidayah, A. K., Prihantoro, C., & Fernandez, S. (2021). Implementasi metode linear Congruent method pada *game* edukasi pembelajaran huruf hijaiyah berbasis *android*. *Pseudocode*, 8(1), 38–48.
- Mustofa, M., Putra, J. L., & Kesuma, C. (2021). Penerapan *Game Development Life Cycle* Untuk Video *Game* Dengan Model Role Playing *Game*. *Computer Science (CO-SCIENCE)*, 1(1), 27–34.
- 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.
- Rahman, A. S., & Anugrah, I. G. (2022). Pengembangan *Game* Edukasi Pencegahan COVID-19 Menggunakan Metode *Game Development Life Cycle*. *ILKOMNIKA: Journal of Computer Science and Applied Informatics*, 4(1), 42–52.
- Redaksi Jagoan Hosting. (2022, May 19). *Apa itu Java? Ini Fungsi, Cara Kerja & Contoh*. Www.Jagoanhosting.Com.
- Rony Setiawan. (2021, August 4). *Flowchart Adalah: Fungsi, Jenis, Simbol, dan Contohnya*. <https://Www.Dicoding.Com/Blog>.
- Rusmana, R. A., Asriyanik, A., & Setiawan, I. R. (2023). Penggunaan Metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) Untuk Memudahkan Belajar Bahasa Inggris. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4).
- Wahyu, S. (2022). *Penerapan Metode Game Development Life Cycle Pada Pengembangan Aplikasi Game Pembelajaran Budi Pekerti*, *Skanika*, 5 (1), 82–91.