

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, C., & Wahyudi Program Studi Manajemen Informatika AMIK BSI Yogyakarta, T. (2015). Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia. *IJSE – Indonesian Journal*, 1(1), 2–3.
- Andriyat Krisdiawan, R. (2019). PENERAPAN MODEL PENGEMBANGAN GAMEGDLG (GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE )DALAM MEMBANGUN GAME PLATFORM BERBASIS MOBILE. *TEKNOKOM*, 2(1).
- Aprianti, W., Maliha, U., Teknik Informatika, J., Negeri, P., Laut, T., Km, J. A. Y., Laut, P. T., & Selatan, K. (2016). SISTEM INFORMASI KEPADATAN PENDUDUK KELURAHAN ATAU DESA STUDI KASUS PADA KECAMATAN BATI-BATI KABUPATEN TANAH LAUT. In *Jurnal Sains dan Informatika* (Vol. 2, Issue 1).
- Frialdo, D., Helmina, A., Oktaviani Melianti, E., Jalinus, N., Abdullah, R., Sarjana, P., Negeri Padang, U., Hamka, J., Tawar Bar, A., & Barat, S. (2023). Rancang Bangun Media Pembelajaran Sistem Operasi Jaringan Materi Instalasi Debian Berbasis Android. *Journal on Education*, 05(02), 2003–2010.
- Mulyono, K. M., & Al Fatta, H. (2012). PEMBUATAN GAME LABIRIN DENGAN MENGGUNAKAN BLENDER 3D. *JURNAL DASIS*, 13(2).
- Najuah, N., Sidiq, R., Simamora, & R. S. (2022). Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21. In *Yayasan Kita Menulis*.
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). *APLIKASI MOBILE AUGMENTED REALITY BERBASIS VUFORIA DAN UNITY PADA PENGENALAN OBJEK 3D DENGAN STUDI KASUS GEDUNG M UNIVERSITAS SEMARANG* (Vol. 14, Issue 2). Retrieved from [www.unity3d.com](http://www.unity3d.com).
- Ramdhan, S., Tullah, R., Janah, & S. N. (2019). Iklan Animasi Stop Bullying Pada SD Negeri Cibadak II Berbasis Multimedia. *Jurnal Sisfotek Global*, 9(2).

Rochmawati, & F.D. (2023). PERKEMBANGAN BAHASA PEMROGRAMAN KOMPUTER DI AMERIKA SERIKAT TAHUN 1955-1995. *Doctoral Dissertation, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.*

Simatupang, J., Sianturi, & S. (2019). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET BUS PADA PO. HANDOYO BERBASIS ONLINE. *Jurnal Intra Tech, 3(2), 11–25.*