

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrianto, I., & Furqon, R. M. (2019). The Herbalist Game Edukasi Pengobatan Herbal Berbasis Android. *Sistem Informasi Bisnis*, 1(January), 141. <https://doi.org/10.21456/vol8iss2pp27-34>
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Pendidikan Islam*, 8(I), 31–43.
- Lope, R. P. De, & All, A. (2017). Design methodology for educational games based on graphical notations : Designing Urano. *Entertainment Computing*, 18, 1–14. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2016.08.005>
- Mewengkang, A., Manado, U. N., Tangkawarow, I. R. H., Manado, U. N., Kasehung, H., Manado, U. N., & Material, O. C. (2018). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Ekosistem Berbasis Mobile. *Frontiers: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(April), 27–38. <https://doi.org/10.36412/frontiers/001035e1/april201801.03>
- Mongi, L. S., Lumenta, A. S. M., & Sambul, A. M. (2018). Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1). <https://doi.org/10.35793/jti.13.1.2018.20191>
- Muliansyah, M., & Maizi, Z. (2019). Journal of Informatics and Computer Science Vol . 5 No . 1 April 2019 Universitas Ubudiyah Indonesia Journal of Informatics and Computer Science Vol . 5 No . 1 April 2019 Universitas Ubudiyah Indonesia. *Journal of Informatics and Computer Science Vol.*, 5(1), 1–9.
- Nugraha, A. N. (2019). Pembangunan Game Edukasi Mengenal Alat Musik Game Development Life Cycle.

- Pramuditya, S. A., Noto, M. S., Syaefullah, D., & Pustaka, T. (2017). Game edukasi rpg matematika, 6(1).
- Purnomo, F. A., Maret, U. S., Pratisto, E. H., Maret, U. S., Sahrul, F., Lestari, I. P., & Maret, U. S. (2016). Pembuatan Game Edukasi “ Petualangan Si Gemul ” Sebagai, 7(2), 619–626.
- Putra, W. (2016). Pembuatan Game The Legend Of Diponegoro Chapter Iii : The Sabil War. *Pembuatan Game The Legend Of Diponegoro Chapter Iii : The Sabil WAR*.
- Rianingtias, O. (2019). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas Xi Di Sma/Ma, 10–177.
- Rido Setiawan, K., Gede Sunarya, I. M., & Agus Wirawan, I. M. (2016). Pengembangan Aplikasi Pengenalan TRAP ( Tanaman , Rekreasi , Alat Komunikasi , dan Pekerjaan ) Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Rido Setiawan, K., Gede Sunarya, I. M., & Agus Wirawan, I. M. (2015). Pengembangan Aplikasi Pengenalan TRAP ( Tanaman , Rekreasi , Alat Komunikasi , Dan Pekerjaan ) Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android, 4, 841–850., 4, 841–850.*
- Ridoi, M. (2016). Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2, Tutorial sederhana Construct 2, 1–135.
- SDPPPI, J., & Pengembangan, P. P. dan. (2016). Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, Infografis Indikator TIK.
- Suryadi, A. (2017). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall, 3(32), 8–13.

- Trisnadoli, A., Muslim, I., & Novayani, W. (2016). Software Quality Requirement Analysis on Educational Mobile Game with Tourism Theme. *Journal of Software*, 11(12), 1250–1257. <https://doi.org/10.17706/jsw.11.12.1250-1257>
- Wei, R., Zhen, K., & YiLwern, K. (2018). Complementary Therapies in Medicine Herbolpolis – A mobile serious game to educate players on herbal medicines. *Complementary Therapies in Medicine*, 39(May), 68–79. <https://doi.org/10.1016/j.ctim.2018.05.004>
- Wibawanto, W. (2020). *Game Edukasi Rpg*. Lppm Unnes Gedung.
- Wulantari, S., Susanti, T. T., & Dewi. (2016). Rancang bangun aplikasi edugame pengenalan tanaman obat tradisional berbasis unity 3d, (x).