

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdi Prawira, Mahardika, 2013. Analisis pengaruh storytelling terhadap *game* lorong waktu-Pangeran Diponegoro sebagai media edukasi sejarah. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 1-4.
- Albert, Saragih S. P. (2021). Rancang Bangun *Game* Rpg Dengan Unreal Engine Berbasis Desktop. *Jurnal Comasie*. 4 (5).
- Andi, Komputer, Wahana. 2008. *Belajar Pemrograman C#*. Yogyakarta.
- Andang, Ismail. 2012. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media/
- Buchari, M., Sentinowo, S., & Lantang, O. (2015). Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan. *E-Journal Teknik Informatika*.
- Dillon, T. 2012. *Adventure Games for Learning and Storytelling*. UK: Futurelrah prototype context paper. Adventure Author
- Galang, A (2014). *Pengukuran Kualitas Untuk Permainan Pada Berangkat Bergerak Berdasarkan ISO 9126*. Surabaya: Institute Teknologi Surabaya.
- Henry, S. 2013. *Cerdas dengan Game Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Yogyakarta: Kompas Gramedia.
- <http://www.indonesiastudents.com/pengertian-game-edukasi-menurut-para-ahli-dancontohnya-lengkap/>, diakses pada 07/9/2021, pukul 19.50
- <https://www.educba.com/uses-of-corel-draw/>,diakses pada 09/09/2021, pukul 19.30
- <https://socs.binus.ac.id/2020/06/30/alpha-dan-beta-testing/>, diakses pada 06/04/2022, pukul 20.00
- Indah, F. 2014. *Definisi Game dan Jenis-jenis Game*. Yogyakarta: MediaKom
- Isriani, H., dan Dewi, P.,2012. *Strategi Pembelajaran Terpadu*.Yogyakarta: FAMILIA.
- Kurniawan, Syamsul. 2017. *Pendidikan Karakter: Konsepsi & Implementasinya Secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi, dan Masyarakat*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F. & Rahmadi, H., 2015. Pengujian Aplikasi

Menggunakan *Blackbox Testing Boundary Value Analysis*. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 1.

Nilwan, A. 2010. *Simulasi Construction And Manajement Simulation Game*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.

Prensky, Marc. 2012. *From Digital Natives to Digital Wisdom*. New York.

Pratama, Wahyu. 2014. *Game Adventure Misteri Kotak Pandora*. *Jurnal Telematika*. 7 (2).

Ramsari, Nopi., Gilang Ramadhan. 2018. *Pembuatan Game Side Scrolling 2d The Naila's Survival Berbasis Android*. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*. VIII (2).

Rizky, Soetam. 2011. *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta: PT. Prestasi

Rohwati, M. 2012. *Penggunaan Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup*. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 1 (1) : 75-81.

Rosa, A.S, dan Shalahuddin, M. 2014. *Rekayasa Perangkat Lunak Struktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika

Sukanto, R. A., & Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.

Sulistyo, B. 2010. *Metode Penelitian*. Jakarta : Penaku

Susilo, A. 2010. *Teknik Memahami keamanan Komputer dan Internet*: Jakarta: PT Elex Komputindo.

Wenda Novayani, 2019. *Game Genre untuk Permainan Pembelajaran Sejarah Berdasarkan Kebutuhan Pedagogi dan Learning Content*. *Jurnal Politeknik Caltex Riau*. 5 (2) : 54-63.

Wifda, A. R. (2015). *Pengembangan Game Edukasi Lingkungan Berbasis Android*. Yogyakarta: Univesitas Negeri Yogyakarta.