

DAFTAR PUSTAKA

- Beskin, R., & Koesoemadinata, M. I. P. (2018). Perancangan Buku Ilustrasi Makhluk-makhluk Mitologis Nusantara ‘Tambo Maru.’ *JSRW (Jurnal Senirupa Warna)*, 5(2), 167–173. <https://doi.org/10.36806/jsrw.v5i2.18>
- Dias, L. L., Einstein, J., & Manu, G. A. (2021). Perancangan Game Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia menggunakan Aplikasi Construct 2 berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 4(1), 27–34. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v4i1.233>
- Fachrurrazi, S., & Afwadi, S. (2013). Permainan Peran (Role Play) Untuk Pembelajaran Shalat. *TECHSI: Jurnal Penelitian Teknik Informatika*, 67–89.
- Firmansyah, D., Martini, M., & Murtina, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Nama Buah Dalam Bahasa Inggris Menggunakan RPG Maker MV. *Information Management for Educators and Professionals: Journal of Information Management*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.51211/imbi.v5i1.1416>
- Firmansyah, Y., & Jamilah. (2018). Implementasi Sdlc Waterfall Dalam Pembuatan Game Edukasi Perjuangan. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 6(2).
- Florensa, E., & Purba, R. (2013). Game Rpg “True Destiny” Menggunakan Aplikasi Rpg Maker Vx. *Jurnal Teknik dan Ilmu Komputer*, 2(8), 389–401.
- Hasannah, N., Basamalah, R. M., & Millaningtyas, R. (2021). Pengaruh Kepercayaan Konsumen, Kemudahan Penggunaan Dan Penetapan Harga Terhadap Kepuasan Konsumen Jasa Transportasi Grab (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Angkatan 2018 Universitas Islam Malang). *Jurnal Riset Manajemen*, 10(1), 127–139. www.fe.unisma.ac.id
- Haviluddin. (2011). Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language). *Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language)*, 6(1), 1–15. <https://informatikamulawarman.files.wordpress.com/2011/10/01-jurnal-informatika-mulawarman-feb-2011.pdf>
- Heriyanto, D. (2024). *INDONESIA GEN Z*. <https://cdn.idntimes.com/content-documents/indonesia-gen-z-report-2024.pdf>
- Indy, W., Agung, A., Cahyawan, K., & Purnawan, K. A. (2015). Pengembangan Game Castle Defense “Jagaraga” pada Platform Android. *Merpati*, 3(1), 48–

57.

- Kuswanto, E. N. T., Rahman, T., & Munadzar, A. F. (2021). Game “Roro Jonggrang” Sebagai Media Belajar Untuk Mengenalkan Cerita Rakyat. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 5(1), 33–38. <https://doi.org/10.36040/jati.v5i1.3379>
- Marzian, F., & Qamal, M. (2017). Game Rpg “the Royal Sword” Berbasis Desktop Dengan Menggunakan Metode Finite State Machine (Fsm). *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 1(2), 61–96. <https://doi.org/10.29103/sisfo.v1i2.244>
- Maulana, D. A., & Rosyidah, U. A. (2023). Analisis dan Pengembangan Game Edukasi “Earth Defender” dengan Metode Agile Berbasis Android. *Jurnal Keilmuan dan Aplikasi Teknik Informatika*, 5(36), 52–63.
- Nurdiana, D., & Suryadi, A. (2018). Perancangan Game Budayaku Indonesiaku Menggunakan Metode Mdlc. *Jurnal Petik*, 3(2), 39. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i2.149>
- Nurhaya, S. (2019). Simbol-Symbol Use Case. *Unikom*, 9–11.
- Prahara, A. Y. (2010). Rancang Bangun Game Pertempuran Lakon Wayang Sebagai Sarana Pengenalan Tokoh Pewayangan Indonesia. *Jurnal Telematika*, 3(1), 63–69.
- Pratama, R. R., & Surahman, A. (2021). Perancangan Aplikasi Game Fighting 2 Dimensi Dengan Tema Karakter Nusantara Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 234–244. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i2.619>
- Pratama, W. (2016). Game Adventure Misteri Kotak Pandora. *Jurnal Telematika*, 7(2), 13–31.
- Ramdhany, T., BAS, I., Pahrilah, D., & Krisdiawan, R. A. (2021). Pembuatan Game Edukasi Sejarah Kerajaan Sriwijaya Menggunakan Rpg Maker Mv. *Nuansa Informatika*, 15(2), 21–29. <https://doi.org/10.25134/nuansa.v15i2.4220>
- Riskiono, S. D., & Reginal, U. (2018). Sistem Informasi Pelayanan Jasa Tour Dan Travel Berbasis Web (Studi Kasus Smart Tour). *Jurnal Informasi dan Komputer*, 6(2), 51–62. <https://doi.org/10.35959/jik.v6i2.112>
- Ryzalyara. (2015). *RPG, Sebuah Perkenalan*. 30 November. <https://neoyokohama.wordpress.com/2015/11/30/penjelasan-rpg/>

- Sibuea, S., Saputro, M. I., Annan, A., & Widodo, Y. B. (2022). Aplikasi Mobile Collection Berbasis Android Pada Pt. Suzuki Finance Indonesia. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Komputer (JITEK)*, 2(1), 31–42. <https://doi.org/10.55606/jitek.v2i1.185>
- Umam. (2022). *10 Hewan Mitologi Khas Indonesia yang Mendunia*. 28 Juni. https://www.gramedia.com/literasi/hewan-mitologi/#google_vignette

