

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Misbahruddin, "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) oleh Rumah Tangga Untuk Kehidupan Sehari-hari," *J. Penelit. Pers dan Komun. Pembang.*, vol. 18, no. 1, pp. 1–15, 2014, doi: 10.46426/jp2kp.v18i1.7.
- [2] J. Marpaung, "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan," *KOPASTA J. Progr. Stud. Bimbing. Konseling*, vol. 5, no. 2, pp. 55–64, 2018, doi: 10.33373/kop.v5i2.1521.
- [3] A. M. Retta, A. Isroqmi, and T. D. Nopriyanti, "INDIKTIKA (Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika)," *J. Inov. Pendidik. Mat.*, vol. 2, no. 2, pp. 126–135, 2019.
- [4] D. S. Winarni, J. Naimah, and Y. Widiyawati, "Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan pemecahan Masalah Siswa," *J. Pendidik. Sains Indones.*, vol. 7, no. 2, pp. 91–100, 2020, doi: 10.24815/jpsi.v7i2.14462.
- [5] A. Wahyudinata and H. B. Dirgantara, "Pengembangan Gim Edukasi 2D Pemilahan Sampah Daur Ulang Berbasis Android," *MATRIK J. Manajemen, Tek. Inform. dan Rekayasa Komput.*, vol. 20, no. 1, pp. 129–138, 2020, doi: 10.30812/matrik.v20i1.860.
- [6] R. Ramadan and Y. Widyani, "Game development life cycle guidelines," *2013 Int. Conf. Adv. Comput. Sci. Inf. Syst. ICACSIS 2013*, no. September 2013, pp. 95–100, 2013, doi: 10.1109/ICACSIS.2013.6761558.
- [7] R. M. M. Prasetyo, H. Syaputra, W. Cholil, and S. Sauda, "Rancang Dan Bangun Game Edukasi Anak-Anak Berbasis Android Dengan Unity Menggunakan Metode Game Development Life Cycle," *J. Nas. Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 2, pp. 103–111, 2021, doi: 10.47747/jurnalnik.v2i2.526.
- [8] T. W. Hilmi and H. Hasanah, "Analisis Minat Permainan Video Game sebagai Media Belajar pada Siswa Kelas IV SDN Cipocok Jaya 1 Kota Serang," *J. Pendidik. dan pembelajaran*, vol. 2, no. 1, pp. 24–26, 2022, [Online]. Available: <http://www.almeera.education/jpdp/article/view/65>
- [9] Retno, "Pengertian Permainan Game," *Pros. SNATIF*, vol. 2, no. 1, pp. 5–17, 2015.
- [10] M. A. Dhia, "Pengembangan gim edukasi mengenai narkoba berbasis desktop," *J. Mhs. Inst. Teknol. dan Bisnis Kalbis*, vol. 8, no. 1, p. 8, 2020.
- [11] A. Andrade, "Game engines: a survey," *EAI Endorsed Trans. Game-Based Learn.*, vol. 2, no. 6, p. 150615, 2015, doi: 10.4108/eai.5-11-2015.150615.

- [12] A. Hussain, H. Shakeel, F. Hussain, N. Uddin, and T. L. Ghouri, "Unity Game Development Engine: A Technical Survey," *Univ. Sindh J. Inf. Commun. Technol.*, vol. 4, no. 2, pp. 73–81, 2020, [Online]. Available: <http://sujo.usindh.edu.pk/index.php/USJICT/>
- [13] "Kuis." <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kuis>
- [14] A. C. Praniffa, A. Syahri, F. Sandes, U. Fariha, Q. A. Giansyah, and M. L. Hamzah, "Pengujian Black Box Dan White Box Sistem Informasi Parkir Berbasis Web Black Box and White Box Testing of Web-Based Parking Information System," *J. Test. dan Implementasi Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–16, 2023.
- [15] . Lalang Erawan,. M.Kom, "Flowchart adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program. 1," pp. 1–14, 2017.
- [16] Malabay, "Pemanfaatan Flowchart Untuk Kebutuhan Deskripsi Proses Bisnis," *J. Ilmu Komput.*, vol. 12, no. 1, pp. 21–26, 2016, [Online]. Available: <https://digilib.esaunggul.ac.id/pemanfaatan-flowchart-untuk-kebutuhan-deskripsi-proses-bisnis-9347.html>
- [17] D. Mustika, "Tipe tipe data," vol. 1–8, 2019.
- [18] J. 2021, "JENI-Intro1-Bab07-Java_Array," pp. 1–7.
- [19] J. Ferdinan Lidwinanta and H. B. Dirgantara, "Pengembangan Gim Edukasi Penggunaan Listrik Bijak Berbasis Android," *KALBISIANA, J. Mhs. Inst. Teknol. dan Bisnis Kalbis*, vol. 8, no. 1, pp. 1123–1134, 2022.
- [20] Rianto, "PENGEMBANGAN APLIKASI GIM EDU KARIM: GIM EDUKASI BERBASIS ANDROID PADA MATA KULIAH BAHASA INDONESIA Edu Karim Game Application Development: Android-Based Educational Game in Indonesian Courses Rianto IAIN Syekh Nurjati," *J. Kaji. Bhs.*, vol. 11, no. 1, pp. 153–164, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/10.26499/rnh.v10i2.4467>
- [21] L. I. Defira, "Pengembangan Game Simulasi Sebagai Media Informasi Jalur Evakuasi Di Kampus Menggunakan Metode Addie," vol. 4, no. 3, pp. 1914–1921, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i3.1459.
- [22] R. Andrian, "Rancang Bangun Adventure Role Playing Game dengan Procedural Content Generation Menggunakan Algoritma Perlin Noise," pp. 6–8, 2022.