

DAFTAR PUSTAKA

- [1] V. Dhakal, A. M. Feit, P. O. Kristensson, dan A. Oulasvirta, "Observations on Typing from 136 Million Keystrokes," *Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems - CHI '18*, hlm. 1–12, 2018.
- [2] P. E. Mebrian dan A. D. Putri, "Rancang Bangun Game Edukasi Perakitan Komputer Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Berbasis Android," *Comasie*, vol. 3, no. 1, hlm. 74–82, 2020.
- [3] M. R. Siregar dan N. Nelmiawati, "Game 3D 'Lawan Narkoba' Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC)," *Journal of Applied Multimedia and Networking*, vol. 4, no. 1, hlm. 24–31, 2020, doi: 10.30871/jamn.v4i1.1634.
- [4] F. D. N. Zharfran, F. Prasetyanto, dan T. Zani, "Aplikasi Multimedia Interaktif Untuk Museum Geologi Bandung Modul Game Edukasi," *e-Proceeding of Applied Science*, vol. 7, no. 5, hlm. 2147–2160, 2021.
- [5] E. Fidriyani dan V. Karnadi, "Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Mandarin Berbasis Android," *Khazanah Ilmu Berazam*, vol. 3, no. 2, hlm. 253–262, 2020, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.ymbz.or.id/index.php/KIB/article/view/176>.
- [6] R. M. M. Prasetyo, H. Syaputra, W. Cholil, dan S. Sauda, "Rancang Dan Bangun Game Edukasi Anak-Anak Berbasis Android Dengan Unity Menggunakan Metode Game Development Life Cycle," *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, vol. 2, no. 2, hlm. 103–111, 2021, doi: 10.47747/jurnalnik.v2i2.526.
- [7] H. Lincoln, A. Page, L. Cato, J. Moe, dan G. Philip, *CXC Study Guide: Information Technology for CSEC*. Oxford: Oxford University Press, 2019.
- [8] S. Asmiatun dan A. N. Putri, *Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2017.
- [9] S. Jain dan S. Singh, *Computer Science with Python Language Made Simple*. New Delhi: BPB Publications, 2018.

- [10] Y. M. Arif, H. Nurhayanti, dan M. N. Firdaus, *Membangun Scoring System Game Multiplayer berbasis Blockchain dengan Unity 3D*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif, 2021.
- [11] A. Azis, T. Hariguna, dan Riyanto, *Buku 1 Pemrograman Visual dengan Bahasa Pemrograman C# dan Devexpress*. Purwokerto: Zahira Media Publisher, 2021.
- [12] R. F. Purnomo, O. W. Purbo, dan R. A. Aziz, *Firebase - Membangun Aplikasi Berbasis Android*. Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2020.
- [13] R. Zubek, *Elements of Game Design*. London: MIT Press, 2020.
- [14] T. Fullerton, *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. Boca Raton: CRC Press, 2019.
- [15] A. H. Sutopo, *Pengembangan Educational Game*. Tangerang: TOPAZART, 2020.



KALBIS Institute

Transforming • Hearts and Minds