

## DAFTAR PUSTAKA

- Benni Pane, X. N. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia. *E-Jurnal Teknik Informatika Vol 12, No.1 (2017)*, 50-62.
- Billah, E. (2019, January 14). Ersandi Billah. Retrieved November 1, 2020, from medium.com: <https://medium.com/@ersandibillah03/sdlc-waterfall-3a3c893be77b>
- Estidianti Rena Brigitta dan Lakoro Rahmatsyam. 2014. Perancangan Karakter Game Visual Novel “Tikta Kavya” dengan Konsep Visual Bishonen. *JURNAL SAINS DAN SENI POMITS Vol. 3, No.2, (2014) 2337-3520 (2301-928X Print)*
- Cybernur. 2010. ‘Flowchart Sistem’. Tersedia di <https://cybernur.wordpress.com> (di akses 25 September 2018)
- Duniaku.net. ‘Live from TGS 2012: Kunjungan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Indonesia’. Tersedia di <https://www.duniaku.net> (di akses 20 Desember 2018)
- Estidianti Rena Brigitta dan Lakoro Rahmatsyam. 2014. Perancangan Karakter Game Visual Novel “Tikta Kavya” dengan Konsep Visual Bishonen. *JURNAL SAINS DAN SENI POMITS Vol. 3, No.2, (2014) 2337-3520 (2301-928X Print)*
- Hamad, M. R., Lumenta, A. S., & Putro, M. D. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi. *E-Jurnal Teknik Informatika Vol 12, No.1 (2017)*, 10-19
- Irsyadi, F. Y., & Maisyaroh. (2016). Pengenalan Makanan Khas Asli Indonesia. *Jurnal Ilmiah SINUS*, 27-40.
- Ivenulut Rizki Diaz Renavitasari Dyah Ayu Irawati, S. M. (2019). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Budaya Indonesia “Jelajah” Berbasis Android. *Vol 4 No 1 Maret 2019*, 1-5.
- Kesuma, Dharma, Albhikautsar. 2014. Penerapan Algoritma Greedy untuk Menentukan Penjadwalan Kelas Gedung Labtek V. Bandung.
- Kadek Giavanni D.S, A. E. (2016). Media Pembelajaran Sejarah Kerajaan di Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Sidoarjo 2016*, 70-77.
- Kurniawati, P. (2018, Oktober 29). Pengujian Sistem. Retrieved from medium.com: <https://medium.com/skyshidigital/pengujian-sistem-52940ee98c77>
- Mayer R. 2009. *Multimedia Learning Prinsip-Prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta:

Pustaka Pelajar.

- Mohamad Saefudin, N. (2016). Aplikasi Augmented Reality Istana Kerajaan Kasepuhan dan Kanoman Cirebon Berbasis Android. *Jurnal SIMETRIS*, Vol 7 No1 April 2016, 169-176.
- Muhammad Iqbal Hanafri1, A. B. (2015). Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6. *Jurnal SISFOTEK GLOBAL*, 50- 53.
- M Rohmah, RM Akbar, ANK Sari J. *Saintek* 13 (1), 36-4  
Perancangan Aplikasi Game Aritmatika Dasar Berbasis Android
- Roedavsn Rickman. 2018. *Unity Tutorial Game Engine*. Bandung: INFORMATIKA
- Salman, A. G., Chandra, N., & Norman. (2017). Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Berbasis Android. *ComTech* Vol.4 No. 2 Desember 2017, 1138-1154.
- Sanjaya, C. B. (2014). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Bahasa Bali. 1-11. Sanjaya, C. B. (2014). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Bahasa Bali. Bali: APRIL 2014 .
- Sari Sinta, Rahmansyah Aris, Rahajaan Dounald Jerry. 2015. PERANCANGAN VISUAL STORYTELLING UNTUK VISUAL NOVEL MANARAH. *Jurnal e- Proceeding of Art & Design: Vol.2, No.2*
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya
- Sulistiani Sri. 2008. *Panduan Aplikatif: Desain Komik dengan Corel Draw X4*. Yogyakarta: ANDI Satriya, Y., & Puspitasari, N. F. (2017). Perancangan Aplikasi Quiz
- Tommy Lukas. 2014. RANCANG BANGUN GAME VISUAL NOVEL “CERITA SI BUDI” DENGAN REN’PY. *Jurnal TI-Atma STMIK Atma Luhur Pangkalpinang*
- Wikipedia.”Adobe Illustrator”. Tersedia di <https://id.wikipedia.org> (Diakses tanggal 23 Mei 2019)
- Wikipedia.” Novel Visual”. Tersedia di <https://en.wikipedia.org> (di akses 20 desember 2018)
- Yustitia Angelia. *Kumpulan Cerita Rakyat Nusantara*. Jombang: Lintas Media
- Zotov Alexander.” How to create Level Unlock feature in Unity game? Simple tutorial”. Tersedia di <https://www.youtube.com> (di akses 10 Juni 2021 )