

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Prima Singgih. (2024). *AUGMENTED REALITY OBJEK 3D IKON PROVINSI LAMPUNG MENGGUNAKAN METODE MARKER BASED TRACKING BERBASIS ANDROID*. 15(1), 37–48.
- Alamsyah, N. (2021). *NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM SEJARAH RADEN INTEN II: Vol. (Issue 1) [UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG]*.
https://repository.radenintan.ac.id/14086/1/PERPUS_PUSAT_1.2.pdf
- Alghifari, A. N. (2020). Pengembangan Massive Open Online Course (Mooc) Modul Certificate Dan Ceremony. *Universitas Islam Indonesia*, 7.
- Amalia, S. H., Purwanto, A., & Risdianto, E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Fisika (GEMIKA) Berbantuan Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 15(2), 222–232.
<https://doi.org/10.26877/jp2f.v15i2.18099>
- Anesya, F. F., & Mansurdin. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 11(1), 185–197.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24036/e-jipsd.v11i1>
- Angkoso, C. V., Kusumaningsih, A., & Hidayat, N. (2020). Optimising the tower-defense games with advanced local cultural content and a greedy algorithm. *Journal of Physics: Conference Series*, 1569(2).
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1569/2/022067>
- Apriani, D., Darwis, M., & Trisari, W. (2024). Pengembangan Game Fun Learning Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Metode Game Development Life Cycle (GDLC). *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 7(1), 238–245. <https://doi.org/10.55338/jikoms.v7i1.2919>

- Ariyana, R. Y., Erma Susanti, Muhammad Rizqy Ath-Thaariq, & Riki Apriadi. (2022). Penerapan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) pada Pengembangan Game Motif Batik Khas Yogyakarta. *INSOLOGI: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(6), 796–807.
<https://doi.org/10.55123/insologi.v1i6.1129>
- Azima, M. F., & Laila, S. N. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Kamus Bahasa dan Aksara Lampung Dialek A dan Dialek O Berbasis Android. *Jurnal Teknik*, 14(1), 21–29.
- Ball, J. (2023). *Voice Activity Detection (VAD) in Noisy Environments*. 1–7.
<http://arxiv.org/abs/2312.05815>
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101–109.
<https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>
- Fauziah, H., & Hidayat, M. T. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Belajar ”Ayo Belajar Membaca” dan ”Marbel Membaca” pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4825–4832.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2944>
- Ferdinan Lidwinanta, J., & Dirgantara, H. B. (2022). Pengembangan Gim Edukasi Penggunaan Listrik Bijak Berbasis Android. *KALBISIANA, Jurnal Mahasiswa Institut Teknologi Dan Bisnis Kalbis*, 8(1), 1123–1134.
- Husaeni, F., & Fauzan, M. (2024). *Journal Artificial Intelligence , Multimedia , and Mobile Technology (AI2MTech) Pengembangan Game Edukasi Visual Novel Pembelajaran Budi Pekerti Berbasis Android dengan Metode GDLC*. 01(01).
- Irpan, M., & Said, M. (2024). *Journal Artificial Intelligence , Multimedia , and Mobile Technology (AI2MTech) Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Senjata Tradisional Lampung Pada Aplikasi Android*. 01(01), 1–12.

- Kabayiza, F., Woodruff, S. B., & Bauer, W. J. (2022). The Gamification of XFEL Education Using XFEL Crystal Blaster. *Crystals*, 12(5).
<https://doi.org/10.3390/cryst12050671>
- Konstantinos, K., & Ioannis, K. (2023). A ROADMAP TARGETED TO NOVICES FOR 2D GAME ENGINE DEVELOPMENT UTILIZING OPEN-SOURCE LIBRARIES AND APIS [UNIVERSITY OF MACEDONIA]. In *PSEPHEDA Digital Library and Institutional Repository* (Issue June). <https://doi.org/http://dspace.lib.uom.gr/handle/2159/29862>
- Lingga Aria Predite. (2024). Game Jumping With Timmy Untuk Melatih Konsentrasi Pada Anak Dengan Metode GDLC. *Jurnal SANTI - Sistem Informasi Dan Teknik Informasi*, 4(1), 22–27.
<https://doi.org/10.58794/santi.v4i1.795>
- Mantik, J., Satria, P., Putra, U., Efendi, A., Aditama, P. W., Novitasari, D., Anom, N., & Setiawan, F. (2022). Interactive Game Application Themed “Perang Puputan Klungkung.” In *Jurnal Mantik* (Vol. 6, Issue 3).
- Marlianto, F., & Feladi, V. (2024). Pengembangan Sistem Informasi Perpustakaan Di Sd Negeri 72 Pontianak Barat. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 12(1), 19–27. <https://doi.org/10.31294/jki.v12i1.20420>
- Muhammad, D. (2023). *Pengembangan Game Archipelago Tower Defense Menggunakan Unity Game Engine*. 10(6), 5502–5511.
- Naganandini, D. S., Thirumoorthi, B., & Sivakumar, and D. P. (2021). *E-CONTENT TOOLS FOR TEACHING AND LEARNING IN A HIGHER EDUCATION SYSTEM: A REVIEW*. 12(December 2021), 1–19.
https://www.researchgate.net/profile/Naganandini-Selvaraj/publication/371686832_CHAPTER_-12_E-CONTENT_TOOLS_FOR_TEACHING_AND_LEARNING_IN_A_HIGHER_EDUCATION_SYSTEM_A_REVIEW/links/64902ac9c41fb852dd174d00/CHAPTER-12-E-CONTENT-TOOLS-FOR-TEACHING-AND-LEARNING

- Pranoto, S., Sutiono, S., Sarifudin, & Nasution, D. (2024). Penerapan UML Dalam Perancangan Sistem Informasi Pelaporan Dan Evaluasi Pembangunan Pada Bagian Administrasi Pembangunan Sekretariat Daerah Kota Tebing Tinggi. *Surplus: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 2(2), 384–401. <https://qjurnal.my.id/index.php/sur/article/view/866>
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86. <https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>
- Rahardi, A., Zaidal, N., & Palaguna, I. (2020). Perancangan Aplikasi Game 3D Virtual Reality Sosialisasi Evakuasi Dari Kebakaran Berbasis Android. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian 2019*, 366–372.
- Ramdany, S. (2024). Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web. *Journal of Industrial and Engineering System*, 5(1). <https://doi.org/10.31599/2e9afp31>
- 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>
- Rosaly, R., & Prasetyo, A. (2020). Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-Simbol. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 2(3), 5–7.
- Rusmana, R. A., Asriyanik, A., & Setiawan, I. R. (2023). Penggunaan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Untuk Memudahkan Belajar Bahasa Inggris Dalam Media Game. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1402–1412. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3578>
- Sahuri, G., Rosalina, R., & Welly Tulili Panandu, H. (2023). Tower Defense Game based on 2D Grid Using Goal-Based Pathfinding Method. *International Journal of Management Science and Information Technology*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.35870/ijmsit.v3i1.819>
- Sari, Y. P. (2020). Game Edukasi Kesenian Lampung Berbasis Android. *Seminar*

Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian IBI DARMAJAYA, 1, 135–140.

Siska Narulita, Ahmad Nugroho, & M. Zakki Abdillah. (2024). Diagram Unified Modelling Language (UML) untuk Perancangan Sistem Informasi Manajemen Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (SIMLITABMAS).

Bridge : Jurnal Publikasi Sistem Informasi Dan Telekomunikasi, 2(3), 244–256. <https://doi.org/10.62951/bridge.v2i3.174>

Siti, Laila, N., & Fauzan Azima, M. (2020). Permainan Pembelajaran Bahasa dan Aksara Lampung Kaganga Mobile Berbasis Android. *Ijccs*, 14, No.2(Teknika Juli-Desember 2020), 1–5.

Tuasamu, Z., Lewaru, N. A. I. M., Idris, M. R., Syafaat, A. B. N., Faradilla, F., Fadlan, M., Nadiva, P., & Efendi, R. (2023). Analisis Sistem Informasi Akuntansi Siklus Pendapatan Menggunakan DFD Dan Flowchart Pada Bisnis Porobico. *Jurnal Bisnis Dan Manajemen(JURBISMAN)*, 1(2), 495–510. <https://ejournal.lapad.id/index.php/jurbisman/article/view/181>

Wirayudha, R. P., & Aditya, D. K. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Falsafah Hidup Suku Lampung Melalui Cerminan Kehidupan Tokoh Raden Intan II. ... *of Art & ...*, 6(2), 1158–1171. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/download/9390/9261>