

DAFTAR PUSTAKA

- J. Teknika *et al.*, “Teknika 18 (2): 729-739 Pengembangan Game Edukasi 2D Berbasis Android untuk Meningkatkan Kesadaran Lingkungan pada Anak-Anak,” *Ijccs*, vol. x, No.x, no. x, pp. 1–5, 1978.
- A. Maumere, “1 , 2 1,2,” vol. 1, no. 8, pp. 1645–1652, 2022.
- K. Artaye, M. F. Azima, and R. A. P. Martallata, “Augmented Reality untuk Media Pembelajaran Komponen pada Laptop,” *Teknika*, vol. 14, no. 02, pp. 119–125, -2020, -[Online]. -Available: <https://www.jurnal.polsri.ac.id/index.php/teknika/article/view/1285>
- A. A. Saputra, F. N. Putra, and R. D. R. Yusron, “Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android,” *J. Autom. Comput. Inf. Syst.*, vol. 2, no. 1, pp. 66–73, 2022.
- D. Kususma and K. Artaye, “Journal Information Technology Education (JFITED) Perancangan dan Pembuatan Game Edukatif 2D ‘ Nusantara Heroes : The Adventure ’ Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Unity Engine,” vol. 02, no. 01, 2025.
- Zainab Tuasamu *et al.*, “Analisis Sistem Informasi Akuntansi Siklus Pendapatan Menggunakan DFD dan Flowchart Pada Bisnis Porobico,” *J. Bisnis dan Manaj.*, vol. 1, no. 2, pp. 495–510, 2023, doi: 10.61930/jurbisman.v1i2.181.
- Kus Indrani Listyoningrum, Danise Yunaini Fenida, and Nurhasan Hamidi, “Inovasi Berkelanjutan dalam Bisnis: Manfaatkan Flowchart untuk Mengoptimalkan Nilai Limbah Perusahaan,” *J. Inf. Pengabd. Masy.*, vol. 1, no. 4, pp. 100–112, 2023, doi: 10.47861/jipm-nalanda.v1i4.552.
- R. A. Hadisman and B. Uddin, “Aplikasi Sistem Penjualan dan Pembayaran Non Tunai (Cashless) pada Toko Duta Parfum di Jembatan Lima Jakarta Barat,” *J. Nas. Komputasi dan Teknol. Inf.*, vol. 7, no. 1, pp. 70–79, 2024, doi: 10.32672/jnkti.v7i1.7469.
- R. R. Pratama and A. Surahman, “Perancangan Aplikasi Game Fighting 2 Dimensi Dengan Tema Karakter Nusantara Berbasis Android Menggunakan Construct 2,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 2, pp. 234–244, 2021, doi: 10.33365/jatika.v1i2.619.

H. R. Sari and I. Yatri, "Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar," *Edukasiana J. Inov. Pendidik.*, vol. 2, no. 3, pp. 159–166, 2023, doi: 10.56916/ejip.v2i3.381.

I. N. FRAMISWARI and K. ANWAR, "Implementasi Model Pbl Menggunakan Media Canva Terhadap Peningkatan Kemampuan Berbicara Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar," *EDUTECH J. Inov. Pendidik. Berbantuan Teknol.*, vol. 4, no. 1, pp. 10–18, 2024, doi: 10.51878/edutech.v4i1.2905.

Noneng Marthiawati, Kevin Kurniawansyah, Hafiz Nugraha, and Fiqa Khairunnisa, "Pelatihan Pembuatan UML (Unified Modelling Language) Menggunakan Aplikasi Draw.io Pada Prodi Sistem Informasi Universitas Muhammadiyah Jambi," *Transform. Masy. J. Inov. Sos. dan Pengabd.*, vol. 1, no. 2, pp. 25–33, 2024, doi: 10.62383/transformasi.v1i2.109.

Lutfiah and Fitrah Eka Susilawati, "Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Data Tpa Al-Huda Baebunta Berbasis Desktop," *BANDWIDTH J. Informatics Comput. Eng.*, vol. 2, no. 1, pp. 38–54, 2024, doi: 10.53769/bandwidth.v2i1.596.

I. W. S. Agus Dharma and Triowali Rosandy, "Aplikasi Media Pembelajaran 3D Modelling & Animation Pada Smk Yadika Bandar Lampung Berbasis Android," *J. RESTIKOM Ris. Tek. Inform. dan Komput.*, vol. 5, no. 2, pp. 197–208, 2023, doi: 10.52005/restikom.v5i2.156.

G. T. W. Hidayah and K. Artaye, "Media Ajar Sejarah Pahlawan Pada Uang Kertas Emisi 2016 Menggunakan Teknologi Augmented Reality," *Pros. Semin. Nasional.*, pp. 240–246, 2019, [Online]. Available: <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/view/1722>

Septilia Arfida, Hariyanto Wibowo, Imam Saprudin "Pemanfaatan Android Terhadap Media Pembelajaran Multimedia 3 D Modelling And Animation 2021" <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/teknika/article/view/3725/1706>

M. Yasin Marala, Triowali Rosandy, Yuni Puspita Sari, Muhammad Fauzan Azima "Aplikasi Pembelajaran Makharijul Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode-Interaktif-Berbasis-Android-2024" <https://restikom.nusaputra.ac.id/article/download/156/98>

I Wayan Susila Agus Dharma, Triowali Rosandy “Aplikasi Media Pembelajaran 3D Modelling dan Animation Pada SMK Yadika Bandar Lampung-Berbasis-Android-2023”

<https://restikom.nusaputra.ac.id/article/view/156/98>

Ketut Artaye , Muhammad Fauzan Azima, Raden Arya Putra Martallata “Augmented Reality untuk Media Pembelajaran Komponen pada Laptop 2020” <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/teknika/article/view/1285/1211>

Guntur Tiara Wahyu Hidayah, Ketut Artaye “Media Ajar Sejarah Pahlawan Pada Uang Kertas Emisi 2016 Menggunakan Teknologi Augmented Reality 2019”

<https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/download/1722/992>

Samin, S. P., & M. P. (2023). *Berpikir Kritis dengan Game Edukasi*. Mega Press Nusantara.

https://books.google.co.id/books/about/BERPIKIR_KRITIS_DENGAN_GAME_EDUKASI.html?id=ivPcEAAQBAJ&redir_esc=y

Wibawanto, W. (2024). *Board Game Edukasi*. Nas Media Pustaka. (Disunting-oleh-Rahina-Nugrahani).

https://books.google.co.id/books/about/BOARD_GAME_EDUKASI.html?id=K9U4EQAAQBAJ&redir_esc=y

Leksono, F. B. (2022, Januari 5). *Tangerang Selatan*. Program Studi Desain Produk,-Universitas-Pembangunan-Jaya.

<https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/2072/1/UX%20DESIGN%20BOOK.pdf>

Hamidah, N. A. (2023). Game Development Life Cycle (GDLC) dalam Membangun-Game-Digital.

<https://kubuku.id/detail/game-development-life-cycle--gdlc--dalam-membangun-game-digital/76171>

Wibowo, M. C. (t.t.). Membuat Video Game dengan 3D Unity. Yayasan Prima Agus Teknik bekerja sama dengan Universitas STEKOM.

https://digilib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_82c1b17cb153cac9c7e58cfbb3833168b0e0656f_1652752429.pdf

Wibowo, H. S. (2023). CANVA: Panduan Lengkap untuk Desain Grafis dengan-Cepat-dan-Mudah-Tiram-Media.

https://books.google.co.id/books?id=b3atEAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ViewAPI&redir_esc=y