

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Pratama, "Game Adventure Misteri Kotak Pandora," *J. Telemat.*, vol. 7, no. 2, pp. 13–31, 2014, [Online]. Available: <http://ejournal.amikompuwoko.ac.id/index.php/telematika/article/viewFile/247/222>.
- [2] F. Barbara and R. T. Hariastuti, "Meningkatkan Partisipasi Siswa Mengikuti Layanan Informasi Melalui Penggunaan Media Permainan," *J. Psikol. dan Pendidik.*, vol. 12, no. 2, pp. 1–13, 2011, [Online]. Available: <https://docplayer.info/storage/52/30429147/1642447328/vrai5S0QHJSZwgmP7jBzew/30429147.pdf>.
- [3] A. Khobir, "Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif," *J. Pendidik. Islam Stain PEKALONGAN*, vol. 7, pp. 195–208, 2009, [Online]. Available: <http://ejournal.iainpekalongan.ac.id/index.php/forumtarbiyah/article/view/262>.
- [4] K. T. Martono, "Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker," *J. Sist. Komput.*, vol. 5, no. 1, pp. 23–30, 2015, [Online]. Available: [http://nurul\\_nusyirwan.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/50268/Pengembangan-Game-dengan-Menggunakan-Game-Engine-Game-Maker.pdf](http://nurul_nusyirwan.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/50268/Pengembangan-Game-dengan-Menggunakan-Game-Engine-Game-Maker.pdf).
- [5] H. W. Lukito, K. R. Purba, and H. N. Palit, "Pembuatan Game Edukasi Bahasa Inggris Untuk Anak Kelas 1-2 SD Menggunakan Flash," *J. Infra*, vol. 3, no. 1, p. pp-63, 2015, [Online]. Available: <https://publication.petra.ac.id/index.php/teknik-informatika/article/view/2810>.
- [6] D. Irsa, R. Wiryasaputra, and S. Primaini, "Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linear Congruent Method ( Lcm ) Berbasis Android," *J. Inform. Glob.*, vol. 6, no. 1, pp. 7–14, 2015, [Online]. Available: <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/IG/article/view/4>.
- [7] A. R. Dewi, R. R. Isnanto, and K. T. Martono, "Aplikasi Multimedia sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Budaya di Indonesia menggunakan Unity Engine untuk Sekolah Dasar," *J. Teknol. dan Sist. Komput.*, vol. 3, no. 4, p. 471, 2015, [Online]. Available: <https://jtsiskom.undip.ac.id/index.php/jtsiskom/article/view/12667>.
- [8] A. Muhammad, "Rancang Bangun Synchronous PVP Multiplayer Online Dalam Game

- Sosial Rangers Companion Dengan Menggunakan Unity Dan Framework Photon Unity Networking Pada Perangkat Android,” p. 129, 2015, [Online]. Available: <http://repository.its.ac.id/71639/>.
- [9] A. M. Azhari, “3D MULTIPLAYER AR FIGHTING GAME DENGAN KONTROL PERGERAKAN KAMERA,” 2015, [Online]. Available: <https://repository.its.ac.id/48914/>.
- [10] K. Surbakti, “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja,” *J. Curere*, vol. 01, no. 01, pp. 28–38, 2017, [Online]. Available: <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20>.
- [11] A. Imam Kuswardayan and M. Ridho Rahman Hariadi, “Asynchronous Multiplayer Cardgame on Game of Monster King Ikrom Aulia Fahdi Nrp 5112100157,” 2016, [Online]. Available: <https://repository.its.ac.id/75742/>.
- [12] T. Musanto, “Faktor - Faktor Kepuasan Pelanggan Dan Loyalitas Pelanggan : Studi Kasus Pada CV. Sarana Media Advertising Surabaya,” *J. Manaj. dan Kewirausahaan*, vol. 6, p. pp.123-136, 2004, [Online]. Available: <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/man/article/view/16140>.
- [13] A. Suryadi, “Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall,” *J. PETIK*, vol. 3, no. 32, pp. 8–13, 2017, [Online]. Available: <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/petik/article/download/352/356>.