

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. Winoto and J. L. Setiawan, “Hubungan antara Kepribadian Extrovert-Introvert dan Entrepreneurial Self-Efficacy ( ESE ) pada Mahasiswa Jurusan X Universitas Y Surabaya,” *J. Entrep. dan Entrep.*, vol. 4, no. 1 dan 2, pp. 11–24, 2015.
- [2] P. T. Y. S. Suyasa, “Perbedaan Minat Dalam Penggunaan Fungsi,” *Digilib.Esaunggul.Ac.Id*, vol. 3, no. 2, pp. 89–108, 2005.
- [3] R. Yohana, “Hubungan Tipe Kepribadian dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Program Studi Kedokteran Tahun 2016 Fakultas Kedokteran Universitas Tanjungpura,” *J. Cerebellum*, vol. 49, no. 12, pp. 665–670, 2022.
- [4] W. Manovia, “PERBEDAAN TINGKAT DEPRESI BERDASARKAN TIPE KEPERIBADIAN EKSTROVERT DAN INTROVERT PADA MAHASISWA TINGKAT I FAKULTAS KEDOKTERAN UNS,” p. 43, 2011.
- [5] R. M. Ningsih and S. A. Awalludin, “Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Ditinjau dari Tipe Kepribadian Extrovert dan Introvert,” *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 5, no. 3, pp. 2756–2767, 2021.
- [6] Eysenck, H J and S. B. . G. Eysneck, “Manual of the Eysenck Personality Inventory : [E.P.I.],” p. 24 p., 1963.
- [7] D. Chairilisyah, “Metode dan teknik mengajarkan kejujuran pada anak sejak usia dini,” *Metod. dan Tek. mengajarkan kejujuran pada anak sejak usia dini*, vol. 5, no. 1, pp. 8–14, 2016.
- [8] F. Yulianto, F. Yulianto, Y. T. Utami, and I. Ahmad, “Game Edukasi Pengenalan Buah-buahan Bervitamin C Untuk Anak Usia Dini,” *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 3, p. 242, 2019.
- [9] H. F. A. and S. E. Sohail Aslam<sup>1</sup>, Maqsood Ahmad<sup>2</sup>, “BAB 2 PENGERTIAN KEPERIBADIAN,” vol. 7, no. 2, pp. 1–18, 2021.
- [10] D. Hurriyati, M. Agustina, and Jemakmun, “Tipe Kepribadian Pegawai dengan Pekerjaan Melalui Teori Eysenk,” *Psikologia (jurnal psikologi)*, vol. 4, no. July, pp. 53–61, 2019.
- [11] T. Ardyanto and A. R. Pamungkas, “Pembuatan Game 2D Petualangan

- Hanoman Berbasis Android,” *J. Go Infotech*, vol. 23, no. 2, pp. 14–17, 2018.
- [12] A. Suryadi, “Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall,” *J. Petik*, vol. 3, no. 1, p. 8, 2018.
- [13] J. K. Haas, “A History of the Unity Game Engine,” *Worcester Polytech. Inst.*, p. 44, 2014.
- [14] L. S. Mongi, A. S. M. Lumenta, and A. M. Sambul, “Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity,” *J. Tek. Inform.*, vol. 13, no. 1, 2018.
- [15] Aceng Abdul Wahid, “Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi,” *J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK*, no. November, pp. 1–5, 2020.
- [16] Y. D. Wijaya and M. W. Astuti, “Sistem Informasi Penjualan Tiket Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun.*, p. 274, 2019.

