

Daftar Pustaka

- [1] U. M. Afif en S. Purnama, "Aplikasi Perhitungan Nilai Kalori Bahan Makanan Berbasis Anroid", *J. Sport (Sport, Phys. Educ. Organ. Recreat. Training)*, vol 5, no 2, 2021.
- [2] F. A. F. I. Ponorogo, "Pengaruh Game Online Terhadap Belajar Siswa", vol 4, no 1, bll 1-23, 2016.
- [3] L. Vikaros en D. Degand, "Moral Development through Social Narratives and Game Design", 2010, bll 197-215. doi: 10.4018/978-1-61520-845-6.ch013.
- [4] A. V. Vitianingsih, "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini", *Inf. J. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol 1, no 1, Jul 2017, doi: 10.25139/inform.v1i1.220.
- [5] R. Andari, "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI KAHOOT! PADA PEMBELAJARAN FISIKA", *ORBITA J. Kajian, Inov. dan Apl. Pendidik. Fis.*, vol 6, no 1, bl 135, Mei 2020, doi: 10.31764/orbita.v6i1.2069.
- [6] W. Q. Fatima, L. Khairunisa, D. C. Priatna, en B. Prihatningtyas, "Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Media Game Pada Panti Asuhan Al Maun Di Desa Ngajum", *Semin. Nas. Sist. Inf.*, no September, bl 1728, 2019, [Online]. Available at: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=7&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiK5J6b15bmAhXWb30KHc5hCskQFjAGegQIBxA&url=https%3A%2F%2Fjurnalfti.unmer.ac.id%2Findex.php%2Fsenasif%2Farticle%2Fdownload%2F235%2F195&usg=AOvVaw14YR10ApULDdigQK9bXEV>
- [7] Wafda Adita Rifai, "Pengembangan Game Edukasi Lingkungan Berbasis Android", *Fitzpatrick's Dermatology*, vol 53, no 9, bll 1779-1791, 2019.
- [8] M. R. Zamroni, N. Suryaman, en A. Jalaluddin, "Rancang Bangun Aplikasi Permainan untuk Pembelajaran Anak Menggunakan HTML 5", *J. Tek.*, vol 5, no 2, bll 489-494, 2013.
- [9] A. Wuryandari en M. Akmaliah, "Game Interaktif Mencegah Terjadinya Pemasanan Global untuk Anak", *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol 7, no 1, bl 311, Apr 2016, doi: <https://doi.org/10.24176/simet.v7i1.520>.

- [10] K. Teguh Martono, "Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker", *J. Sist. Komput.*, vol 5, no 1, bl 23–30, 2015.
- [11] Adhitya Wibawa Putra, "Buat Game Novel Visual Multiplatform Menggunakan Ren'Py", 2015, [Online]. Available at: <https://teknajurnal.com/renpy/>
- [12] A. O. H. Saputra, R. Arafiyah, en others, "Rancang Bangun Cerita Rakyat Ande - Ande Lumut Berbasis Game Visual Novel Menggunakan Ren'py", *J-K O M A J. Ilmu Komput. dan Apl.*, vol 1, no 1, 2020.
- [13] I. R. Muhamad Rizki, Muhammad Idz Away, Anas Ubaidi Kusuma, "Pembuatan Game Visual Novel 'Poetri' Menggunakan Ren'py Berbasis Android", *Smart Comp*, vol 11, no 2, bl 203–209, 2022, [Online]. Available at: http://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/smartcomp/article/download/3421/pdf_102
- [14] W. Damarullah, A. Hamzah, en U. Lestari, "Aplikasi pengenalan dan pembelajaran bahasa korea (Hangeul) berbasis Android", *J. Scr.*, bl 49–59, 2014.
- [15] A. T. P. Sadewa, "Perancangan Game Visual Novel Menggunakan Ren'py", *J-INTECH (Journal Inf. Technol.*, vol 4, no 01, bl 26–32, 2016.
- [16] N. Azis, W. I. Putra, en M. Fachri, "Rancang Bangun Game Visual Novel Edukasi Kebersihan Lingkungan", vol I, no JURNAL INFORMATION SYSTEM VOL. I NO. I APRIL 2021, bl 29–33, 2021.
- [17] V. W. Febriani, T. B. Chandrawati, en A. D. Widiatoro, "Making Education Game to Choose Healthy Snacks for Children", *Mak. Educ. Game to Choose Heal. Snacks Child.*, vol 3, no 1, bl 26–32, 2016.
- [18] A. H. Borneo, "5 Pengertian Gizi Menurut Para Ahli yang Perlu Anda Tahu", 2022. <https://stikeshb.ac.id/pengertian-gizi-menurut-para-ahli/>
- [19] Strongbee, "Memahami Pengertian BM R dan Cara Menghitungnya", 2021. <https://strongbee.co.id/blog/pengertian-bm-r/>
- [20] C. Laviano, "KEWIRAUSAHAAN MAHASISWA MELALUI INDUSTRI KREATIF GAME DI UNIKA SOEGIJAPRANATA", Unika Soegijapranata, 2017.
- [21] L. Husain, "Efektivitas Pelaksanaan Kearsipan pada Dinas Pendidikan Provinsi Sulawesi Selatan. Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial", UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR, 2015.