

DAFTAR PUSTAKA

- Ardyanto T. dan Pamungkas A.R. 2017. “*Pembuatan Game 2D Petualangan Hanoman Berbasis Android*”. Jurnal Ilmiah *Go Infotech*, Vol 23, No. 2, Desember 2017. Hal. 14-17.
- Ananda B.F., dan Chusyairi A. 2019. “Perancangan *Game Virus Survivor* Untuk Pendidikan Kesehatan Dengan Metode *Game Development Life Cycle*”. Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia, Vol 1, No. 2, Agustus 2019. Hal 78-84.
- Adiwikarta R. dan Dirgantara H.R. 2017 “Pengembangan Permainan *Video Endless Running* Berbasis Android Menggunakan *Framework Game Development Life Cycle*”. Jurnal Sains dan Teknologi, Vol 4, No. 2, Agustus 2017. Hal 142-148.
- Hardy W.A., Santoso L.W., dan Andjarwirawan J. 2019. *Perancangan Game Engine untuk Game Visual Novel Berbasis Android Dengan Diagram Alur Cerita*.
- Lempas F.R., Sompie Sherwin R.U.A., Sugiarto B.A. 2019. “Rancang Bangun *Game Action 3D* Pengenalan Sejarah Perang Tumbulu Melawan Spanyol”. Jurnal Teknik Informatika, Vol 14, No. 4, Oktober-Desember 2019. Hal. 435-446
- Marzian F. dan Qamal M. 2017. “*Game RPG “The Royal Sword” Berbasis Desktop Dengan Menggunakan Metode Finite State Machine (FSM)*”. Hal. 61-96.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. Hal. 33-47.
- Pradanita W.R., dan Sumbawati M.S. 2017. “Pengembangan Game Edukasi Bertipe *Role Playing Game (Rpg)* Pada Mata Pelajaran Desain Multimedia Di Smk Negeri 1 Jombang”. Jurnal IT-EDU, Vol 2, No. 2, 2017. Hal 263-272.
- Safitri N.D., dan Adi R.M.T. 2018. “*Pengembangan Game Edukasi Role Play Cerita Rakyat Indonesia Timun Emas Berbasis Android*”. Jurnal STT STIKMA Internasional, Vol 8, No. 1, 2018
- Satrio A. dan Gafur A. 2017. “*Pengembangan Visual Novel Game Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Menengah Pertama*”. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, Vol 4, No. 1, April 2017. Hal. 1-12.