

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, R.D (2017). " *Kerangka Analisis Komponen Konsep dan Desain Game* "
["http://jitter.widyatama.ac.id/index.php/jitter/article/view/211/145](http://jitter.widyatama.ac.id/index.php/jitter/article/view/211/145)
- Anggraini, A. R., & Oliver, J. (2019). Perancangan Game Platform Bergenre Side Scrolling. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Apa itu Unity 3D _ Eventkampus.* (2018). Retrieved from <https://eventkampus.com/blog/detail/1474/apa-itu-unity-3d>
- Kevin, A. . (2017). Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash Menggunakan Metode Waterfall. *Simki-Techsain*, 1(7), 1–10.
- Mahardhika, G. P. (2015). *DIGITAL GAME BASED LEARNING DENGAN MODEL ADDIE UNTUK PEMBELAJARAN DOA SEHARI - HARI*. 22. Retrieved from <https://docplayer.info/47177212-Digital-game-based-learning-dengan-model-addie-untuk-pembelajaran-doa-sehari-hari.html>
- Mewengkang, A., Manado, U. N., Tangkawarow, I. R. H., Manado, U. N., Kasehung, H., Manado, U. N., & Material, O. C. (2018). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Ekosistem Berbasis Mobile. *Frontiers: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(April), 27–38. <https://doi.org/10.36412/frontiers/001035e1/april201801.03>
- Rahadi, M. R., Satoto, K. I., & Windasari, I. P. (2016). Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4(1), 44. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.4.1.2016.44-49>
- Supandi, F. P., Mansoor, A. Z., & Ramadina, S. P. (2017). *Kajian Desain Karakter Dalam Game Overwatch Dalam Kerangka Metode Perancangan*. 8(1).
- Yunus, Mursid & Astuti, I.F & Khairina, D.M (2015). " *Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar* ", Dalam *Jurnal Informatika Mulawarman* Vol. 10, No. 2, September 2015