

DAFTAR PUSTAKA

- Aruna, A., Inayah, L., Roziqin, M. F., & Prasetyo, A. R. (2021). Rancang Desain Media Pembelajaran Berbasis Game Sejarah Perjalanan Jendral Soedirman dalam Perang Gerilya Kabupaten Pacitan. *JURNAL BASICEDU*, 3866 – 3882.
- Audira, R. A., Yuliati, T., & Handayani, T. (2022). Game Edukasi Sejarah Indonesia Berbasis Android Kelas XI di SMA YKPP Dumai. *Jurnal Teknologi Komputer dan Informasi (JUTEKINF)*, 86-94.
- Febiharsa, D., Sudana, I. M., & Hudallah, N. (2019). UJI FUNGSIONALITAS (BLACKBOX TESTING) SISTEM INFORMASI LEMBAGA SERTIFIKASI PROFESI (SILSP) BATIK DENGAN APPPERFECT WEB TEST DAN UJI PENGGUNA. *JOINED JOURNAL: JOURNAL OF INFORMATICS EDUCATION*, 117-126.
- Hamza, Z. A., & Hammad, M. (2020). Web and Mobile Applications' Testing using Black and White Box approaches. *International Journal of Computing and Digital Systems*, 657-664.
- Hidayat, A., & Surarso, B. (2012). PENERAPAN ARSITEKTUR MODEL VIEW CONTROLLER (MVC) DALAM RANCANG BANGUN SISTEM KUIS ONLINE ADAPTIF. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2012 (SENTIKA 2012)*, 57-64.
- Igara Studio. (2014, August 20). *Readme*. Tratto da Github: <https://github.com/aseprite/aseprite/>
- Imbar, K., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 111.
- Jatmiko, A., & Sumarsono, D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 101–111.
- Khaeroni, Saefurohman, A., & Sari, N. (2020). ANALISIS DESKRIPTIF RENDAHNYA HASIL BELAJAR SEJARAH KELAS V SDN PANANCANGAN 4 KOTA SERANG. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 22-38.
- Malabay. (2016). Pemanfaatan Flowchart untuk Kebutuhan Deskripsi Proses Bisnis. *Jurnal Ilmu Komputer*, 21-26.

- Mongi, L. S., Lumenta, A. S., & Sambul, A. M. (2018). Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity. *Teknik Informatika*, 1-11.
- Putra, W. T., Zakir, S., Sesmiarni, Z., & Iswantir. (2022). Desain Media Pembelajaran Game Edukasi pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X di MAN Sibolga. *Intellect : Indonesian Journal of Innovation Learning and Technology*, 113-125.
- Riyanto, & Singgih. (2015). Pemanfaatan Augmented Reality pada Media Pembelajaran Interaktif Peredaran Planet. *Juita*, 187–192.
- Safaat, N. H. (2015). Android : pemrograman aplikasi mobile smartphone dan tablet PC berbasis android/. *Bandung:: Informatika*, 581-582.
- Safitry, M., Utami, I. W., & Ilyas, Z. (2021). *Sejarah untuk SMA/SMK Kelas XI*. Jakarta Selatan: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Sari, L., Rustiyarso, & firmansyah, H. (2024). Analisis Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XII Sekolah Menengah Atas Negeri. (*Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan*, 466-474.
- Silber, D. (2015). *Pixel Art for Game Developers*. Florida: CRC Press.
- Silvie, D., Syaifulloh, M., & Irawani, F. (2023). PEMBELAJARAN SEJARAH DALAM KURIKULUM MERDEKA DI KELAS X SMA NEGERI 1 ANJONGAN KABUPATEN MEMPAAH. *Jurnal Sejarah, Budaya dan Sosial*, 10-21.
- Wardani, A. Y., & Nasution. (2024). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik di SMPN 5 Kota Bima. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, 53-61.
- Wibowo, D. S., & Kurniawati. (2020). PENGENALAN PRODUK BUDAYA MELALUI SEJARAH JATIDIRI BANGSA: Studi Kasus Kesadaran Sejarah di SMA Labschool Kebayoran. *Dimensi*, 17.
- Wulandari, Nofiyani, & Hasugian, H. (2023). USER ACCEPTANCE TESTING (UAT) PADA ELECTRONIC DATA PREPROCESSING GUNA MENGETAHUI KUALITAS SISTEM. *JMIK (JURNAL MAHASISWA ILMU KOMPUTER)*, 20-27.