

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, M., & Rofiq, N. (2022). *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer dan Science Perancangan Game Edukasi Petualangan Anak Pramuka Dengan Menggunakan Scirra Construct 3*. Dalam Jurnal Ilmu Komputer Dan Science, 1, 1417–1425.
<https://atauataujournal.mediapublikasi.id/atauindex.php/atauoktal>
- Bayu (2023). *Pengertian Game (Permainan), Sejarah, Jenis-Jenis, dan Dampak untuk Kehidupan Teknologi*. Kompak.or.id.
<https://atauataukompak.or.id/atauipengertian-gameatau>. 17 Juni 2024
- Dana, S. (2016). *Cerita Ramayana*. Id.scribd.com. [Cerita Ramayana | PDF \(scribd.com\)](https://id.scribd.com/document/348888888/Cerita-Ramayana). 17 Juni 2024
- Elfianis, R. (2023). *Microsoft Office: Pengertian, Sejarah, Fungsi, dan Komponen*. Agrotek.ID. [Microsoft Office: Pengertian, Sejarah, Fungsi dan Komponen - Agrotek.ID](https://agrotek.id/microsoft-office-pengertian-sejarah-fungsi-dan-komponen). 05 Juli 2024
- Fatimah, U. (2014). *UML: Usecase Diagram*. fatimahumi.blogspot.co.id. [UML: Usecase Diagram - Umialfah \(fatimahumi.blogspot.com\)](https://fatimahumi.blogspot.com/2014/07/uml-usecase-diagram-umialfah.html). 04 Juli 2024
- Gargenta, Marko. (2011). *Learning Android–First Edition*. United State of America: O’reillyMedia,Inc.
- Hendaryie, J.Pragantha, & D.A. Haris (2020), “Pembuatan Game Android Tower Defense “Myth Of Java””. Dalam Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi. Vol 8, No. 2, 236-240.
- Krisdiawan R. A. (2018). “Implementasi Model Pengembangan Sistem Gdlc Dan Algoritma Linear Congruential Generator Pada Game Puzzle” Dalam Jurnal Nuansa Informatika. Vol 12, No 2, Juli 2018, 1-9.
- Ningrum, I.E. dan Huda, M.M. (2023). “Pengembangan Game Edukasi Berbasis kearifan Lokal Berorientasi dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar”. Dalam Jurnal Basicedu 7(1):760-770
- Nurjaya, W. (2021). Apa itu Use case Diagram dan Activity Diagram? Serta Apa Perbedaan nya? Medium.com. [Apa itu Use case Diagram dan Activity](https://medium.com/@nurjaya/apa-itu-use-case-diagram-dan-activity-diagram-serta-apa-perbedaan-nya-2f8e8e8e8e8e)

Diagram? Serta Apa Perbedaan nya? | by Wahyu Nurjaya | Medium. 07 Juli 2024.

- Permatasari, S., Asikin, M., & Adhi, N. R. D. N. (2022). *MaTriG: Game Edukasi Matematika dengan Construct 3*. Journal of Mathematics Education and Learning, 2(1), 36. <https://ata.ataudoi.org/atau/10.19184/atau/jomeal.v2i1.29323>
- Purnomo, I.I. (2020). “*Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2*”. Dalam jurnal *Technologia*” Vol 11, No. 2, April-Juni 2020, 86-90.
- Putra, R. A., & Wahyudi, A. (2021). “*Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*”. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 123–135
- Ramadan R. & Widyawanti Y. (2016), “*Game Development Life Cycle Guidelines*” dalam jurnal ICAC SIS 2013. Juni 2016, 95-100.
- Setiawan R. (2021). *Flowchart Adalah: Fungsi, Jenis, Simbol, dan Contohnya*. Dicoding.com. [Flowchart Adalah: Fungsi, Jenis, Simbol, dan Contohnya - Dicoding Blog](https://dicoding.com/blog/flowchart-adalah-fungsi-jenis-simbol-dan-contohnya). 07 Juli 2024.
- Susanto, A., & Haryanto, D. (2020). “*Analisis Perbandingan Metode Pengembangan Game: Studi Kasus GDLC dan Agile*”. *Jurnal Informatika dan Komputer*, 8(1), 45–52.
- Yazid, M. (2022). *Corel Draw: Pengertian, Fungsi, Keunggulan, dan Kekurangan*. DailySocial.id. [Corel Draw: Pengertian, Fungsi, Keunggulan dan Kekurangan | DailySocial.id](https://dailysocial.id/corel-draw-pengertian-fungsi-keunggulan-dan-kekurangan). 05 Juli 2024.
- Zekolah. (2024). *Profil SMP Plus Bustanul Ulum*. [https://data-sekolah.zekolah.id/sekolah/smp-plus-bustanul-ulum-100137?utm](https://data-sekolah.zekolah.id/sekolah/smp-plus-bustanul-ulum-100137?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=Search&utm_term=smp+plus+bustanul+ulum). 13 juni 2025.