

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, P. K. (2013). *How To Identify If Your App is Leaking Memory*. <http://www.littleeye.co/blog/2013/04/24/identify-memory>
- Aditya Yoga Prahara & Taqwa Hariguna. (2010). *RANCANG BANGUN GAME PERTEMPURAN LAKON WAYANG SEBAGAI SARANA PENGENALAN TOKOH PEWAYANGAN INDONESIA*. 3(1), 48–57.
- Alawiah, E. T. (2017). Rancangan Aplikasi Smart City Berbasis Mobile Untuk Meningkatkan Kualitas Layanan Publik Studi Kasus Pemkot Bogor. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 3(1).
- Andika, H., dkk. (2015). Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Permainan Petualangan “Gatotkaca Dalam Perang Baratayuda”. *Jurusan Teknik Informatika*.
- Anisa Sholichah Ir. Saiful Bahri, M. K. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Mobile Pembelajaran User Friendly Bagi Guru Dan Siswa. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Arikanto, P. D. S. (2009). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Graha Ilmu.
- Bagus, I., & Krisnawan, D. (2014). *Rancang Bangun Game Edukasi “ Lawar Bali ” pada Platform Android*. 2(1), 58–66.
- Fajri, A. A. A. H. Al. (2020). Pengembangan Aplikasi Mobile Guru Tajwid berbasis Android. *Jurnal MediaTIK*, 3(3). <https://doi.org/10.26858/jmtik.v3i3.15178>
- Grady, M. K., Karnadi, H., Hendra, Y., & Petra, U. K. (2014). *PERANCANGAN GAME EDUKASI CERITA RAKYAT Abstrak Pendahuluan Rumusan Masalah Tujuan Perancangan Manfaat Perancangan*. 1.
- Hanafri, M. I., Budiman, A., & Akbar, N. A. (2015). *Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android*. 5(2), 50–53.
- Hariandi, A., Riska, L., & Nugroho, M. T. (2021). Nilai Pembentuk Karakter Anak Dalam Cerita Rakyat Asal-Usul Raja Negeri Jambi. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 5(1). <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v5i1.15142>
- Hartati, M. (2019). PENGAMBARAN WATAK DALAM CERITA RAKYAT “PETUALANGAN PAK ALOI” KARYA ZAINUDDIN MUHYID. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 8(1). <https://doi.org/10.31571/bahasa.v8i1.1140>
- Hurd, D., & Jenuings, E. (2009). Standardized Educational Games Rating: Suggested Criteria. *American Journal of Educational Research*, 6(8).
- Indiarti, W. (2017). NILAI-NILAI PEMBENTUK KARAKTER DALAM CERITA RAKYAT ASAL-USUL WATU DODOL. *JENTERA: Jurnal Kajian Sastra*, 6(1). <https://doi.org/10.26499/jentera.v6i1.334>
- Irsan, M. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Notifikasi Berbasis Android Untuk Mendukung Kinerja Di Instansi Pemerintahan. *Jurnal Penelitian Teknik Informatika*, 1(1).
- Keunggulan Unreal Engine 4, Engine Terbaik untuk Membuat Game! - IDS Digital College*. (n.d.). Retrieved October 19, 2021, from <https://ids.ac.id/keunggulan-unreal-engine-4-engine-terbaik-untuk-membuat-game/>
- Kurnia, R., & Firmansyah, R. (2021). *PERANCANGAN GAME EDUKASI TEKNIK FOTOGRAFI MENGGUNAKAN UNITY 3D*. 2(1), 51–58.

- Kurniati, A., Nadia, Tanzil, F., & Purnomo, F. (2015). Game Development "tales of Mamochi" with Role Playing Game Concept Based on Android. *Procedia Computer Science*, 59(Iccsci), 392–399. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2015.07.549>
- Kurniawati, Y., & Adikara, P. P. (2018). Implementasi Named Entity Recognition Pada Factoid Question Answering System Untuk Cerita Rakyat Indonesia. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIIK) Universitas Brawijaya*, 2(9), 3142–3149. <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/inf/article/view/1647>
- Lengkong, A. P., & Ardyani, B. A. (2021). *Sekilas Tentang Dunia Game* (B. A. A. Adolf Patrick Lengkong (Ed.)). SCU Knowledge Media.
- Mahapatra, H. B. (2015). Selection of Software Development Methodology (SDM): A Comparative Approach. *International Journal of Advanced Research in Computer Science and Software Engineering*, 5(3).
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 4(1), 54–65. <https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>
- Mengenal Komponen Pada User Interface Unity - Dicoding Blog*. (n.d.). Retrieved October 19, 2021, from <https://www.dicoding.com/blog/mengenal-komponen-pada-user-interface-unity/>
- Mohd. Ehmer Khan & Farmeena Khan. (2012). *A Comparative Study of White Box, Black Box and Grey Box Testing Techniques*. 3(6), 12–15.
- Murtado, A. (2011). APLIKASI PEMILIHAN KETUA BADAN EKSEKUTIF MAHASISWA STMIK PONTIANAK BERBASIS DESKTOP. *Jurnal Ilmiah SISFOTENIKA*, Vol 1, No, 68–75.
- Nielsen, J. (2006). *Usability 101: Introduction to Usability*. <https://www.nngroup.com/articles/quantitative-studies-how-many-users/>
- Nunung Dwi Supriyono, Abdul Aziz, W. H. (2019). ANALISIS USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA GAME PERANG KOMANDO MENGGUNAKAN METODE. 2, 95–101.
- Oemar, Y. J., & Samopa, F. (2014). Pembangunan Peta Tiga Dimensi Kebun Karet Milik Unit Pelaksana Teknis Balai Benih dan Kebun Produksi dengan Menggunakan Unreal Engine. *Jurnal Teknik ITS*, 3(1), A146–A150.
- Prayuda, I. M. M., Bayupati, I. P. A., & Wiranatha, A. A. K. A. C. (2016). RANCANG BANGUN GAME THE ADVENTURE OF TIMUN EMAS BERBASIS ANDROID. *Merpati*, 4(3), 214–224.
- Purnamasari, S. D., & Panjaitan, F. (2020). PENGEMBANGAN APLIKASI E-REPORTING KERUSAKAN LAMPU JALAN BERBASIS MOBILE. *Jusikom: Jurnal Sistem Komputer Musirawas*, 5(1). <https://doi.org/10.32767/jusikom.v5i1.764>
- Rafiq, A. (2017). Pembuatan Aplikasi Permainan Berbasis Mobile Mengenal Huruf Hijaiyah Menggunakan Construct 2". In *Program Studi Manajemen Informatika. AMIK BSI Pontianak*.
- Ridoi, M. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*. Maskha.
- Ridwan, M., & Prasetyawan, P. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Permainan Adventure of Frunimal Untuk Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Android. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 763. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i2.1599>

- Romawati, I., Sudargo, & Menarianti, I. (2019). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI TENTANG BUDAYA NUSANTARA “TANARA” MENGGUNAKAN UNITY 3D BERBASIS ANDROID. *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi*, 2.
- Rozi, F., & Kristari, A. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN FISIKA UNTUK SISWA KELAS XI DI SMAN 1 TULUNGAGUNG. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(1).
<https://doi.org/10.29100/jipi.v5i1.1561>
- Santoso, R. A., Sunaryono, D., & Ariesianti, I. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Buku “ Dongeng ” - iOS. *Jurnal Teknik Pomits*, 2(2), 407–412.
- Septian, H., Hidayat, E. W., & Rahmatulloh, A. (2018). Aplikasi Pengenalan Bahasa Arab dan Inggris untuk Anak-Anak Berbasis Android. *Jurnal Online Informatika*, 2(2). <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.100>
- Simarmata, J. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Andi Offset.
- Sugihartono, D. (2007). *Psikologi Pendidikan*. UNY Press.
- Sutopo, H. (2011). PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN FLASH, PHP, DAN MySQL. *Jurnal Informatika*, 11(1).
<https://doi.org/10.9744/informatika.11.1.1-7>
- Suyanto, M. (2003). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Andi.
- Tanrikulu, Z., & Ozcer, T. (2011). *S Tandardization of I Nformation S Ystems D evelopment P Rocesses and*. 2(2).
- Tanzilia, H. (2014). *PEENCIPTAAN BUKU ILUSTRASI BERBASIS POP UP SEBAGAI UPAYA MEMPERKENALKAN PRODUK BUDAYA LOKAL BAGI ANAK-ANAK SEBAGAI UPAYA MEMPERKENALKAN PRODUK BUDAYA LOKAL BAGI ANAK-ANAK*.
- Unity - Manual: How IL2CPP works. (n.d.). Retrieved October 19, 2021, from <https://docs.unity3d.com/2018.1/Documentation/Manual/IL2CPP-HowItWorks.html>
- Unity - Manual: IL2CPP. (n.d.). Retrieved October 19, 2021, from <https://docs.unity3d.com/2018.1/Documentation/Manual/IL2CPP.html>
- Warisan Budaya Takbenda | Beranda. (n.d.). Retrieved October 15, 2021, from <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id/?newdetail&detailCatat=1829>
- Wicaksono, F. A. (2014). *Pengembangan Peta Tiga Dimensi Interaktif Gedung Robotika, Laboratorium Energi Dan Nasdec Institut Teknologi Sepuluh Nopember Menggunakan Unity 3d (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya)*.
- Wulandari, R. (2013). Perbedaan Tingkat Nyeri Punggung Bawah pada Pekerja Pembuat Teralis Sebelum dan Sesudah Pemberian Edukasi Peregangan di Kecamatan Cilacap Tengah Kabupaten Cilacap. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Universitas Diponegoro*, 2(1), 18856.
- www.statista.com. (n.d.). *Market share of mobile operating systems in Indonesia from January 2012 to August 2020*.
<https://www.statista.com/statistics/262205/market-share-held-by-mobile-operating-systems-in-indonesia/>
- Zulkarnais, A., Prasetyawan, P., & Sucipto, A. (2018). Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung Pada Platform Android. *Jurnal I: Jurnal Pengembangan ITnformatika*, 3(1), 96–102.
<https://doi.org/10.30591/JPIT.V3I1.621>