

DAFTAR PUSTAKA

- Arifudin, D., Rizky, D. R., & Riyanto, A. D. (2024). *Implementasi Algoritma Random walk untuk Procedural generation dalam Genre Game Dungeon Crawler 2D*. *15(02)*, 321–329.
<https://doi.org/10.35970/infotekmesin.v15i2.2317>
- Arindiono, R. Y., & Ramadhani, N. (2013). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Sains Dan Seni Pomits*, *2(1)*, 28–32.
ejournal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/2856%0D
- Barros, B., Marisa, F., & Wijaya, I. D. (2018). Pembuatan Game Kuis Siapa Pintar. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, *3(1)*, 44–52.
<https://doi.org/10.37438/jimp.v3i1.88>
- Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019). Implementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika*, *5(2)*, 119–124.
- Fahrullazi, M., & Riwinoto, R. (2019). Implementasi Penerapan MDA pada Game Endless Runner 2D CAVE RACER Berbasis Android. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, *3(2)*, 19–29.
<http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN%0Ahttps://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN/article/view/1636>
- Harahap, A., Sucipto, A., & Jupriyadi, J. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, *1(1)*, 20–25.
<https://doi.org/10.33365/jiiti.v1i1.266>
- Hendri, H., Hasiholan Manurung, J. W., Ferian, R. A., Hanaatmoko, W. F., & Yulianti, Y. (2020). Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Informasi Pengelolaan Masjid Menggunakan Teknik Equivalence Partitions. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, *3(2)*, 107.

<https://doi.org/10.32493/jtsi.v3i2.4694>

- Heriyanto, E., Kumalasarurnawati, E., & Andayati, D. (2018). Skripsi Implementasi Kecerdasan Buatan Pada Game Menggunakan Metode Pathfinding Dengan Game Engine Unity3D. *Jurnal SCRIPT*, 5(2), 56–62. <https://ejournal.akprind.ac.id/index.php/script/article/view/641>
- Herlina, E., Fachturrahman, M., Heliawati, L., Mulyati, A. H., Fatimah, S., & Kabir, A. J. (2024). Pemberdayaan Masyarakat Non Produktif melalui Keterampilan Pembuatan Ecobrick. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat, Vol 3 No 1*(April 2023), 01–11. <https://doi.org/10.46843/jmp.v3i1.293>
- Hidayat, Y. A., Kiranamahsa, S., & Zamal, M. A. (2019). A study of plastic waste management effectiveness in Indonesia industries. *AIMS Energy*, 7(3), 350–370. <https://doi.org/10.3934/ENERGY.2019.3.350>
- Irawan, M., & Arwananing Tyas, Z. (2024). Desain Asset Game Android Komodo Isle Berbasis 2 Dimensi. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 5(1), 58–66. <https://doi.org/10.34306/abdi.v5i1.1004>
- Loeis, M., Hubeis, M., Suroso, A. I., & Dirdjosuparto, S. (2023). A strategy for reducing skills gap for the game development sector of the Indonesian creative industries. *Decision Science Letters*, 12(1), 97–106. <https://doi.org/10.5267/j.dsl.2022.10.003>
- Martono, K. T. (2015). Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker. *Jurnal Sistem Komputer*, 5(1), 23.
- Nanda Syarif, amar, Pambudiyatno, N., Utomo, W., Jemur Andayani No, J. I., & Siwalankerto Kec Wonocolo, K. (2023). Rancangan Sistem Presensi Dan Rekapitulasi Jurnal Kegiatan Ojt Menggunakan *Visual Studio Code* Berbasis Web Di Airnav Cabang Matsc. *PROSIDING Seminar Nasional Inovasi Teknologi Penerbangan (SNITP) Tahun, 2023*.
- Prasetyo Siswirawan, A., Pradana Yoani, A., Yuke Pradikta, A., Oktavia, H., Fadalwa, K., Elisabeth Taena, M., Raudhatul Syifa, S., Michael Sihombing, Y., Muhammad Azmi, Z., Saputri, G., Pamulang Jl Surya Kencana No, U., &

- Tangerang Selatan -Banten, P. (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Corel Draw Pada Smpn 32 Kota Tangerang. *Abdi Jurnal Publikasi*, 2(2), 52–56. <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/index>
- Putra, F. A. (2024). *Dampak Positif Game Online Dalam Membangun Komunitas Dan Dukungan Sosial*. December.
- Putri, A. R., Pamungkas, S. M., Pratama, I. A., Nahdiyah, N., Wulandari, C., Fadilah, J. N., & Nugroho, F. (2021). Pembuatan Simulasi Perang Zaman Pertengahan dengan Metode Pose to Pose Menggunakan Software Blender. *JISKA (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga)*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/10.14421/jiska.2021.61-01>
- Selviana, R., Fiastat Lugata, D. B., & Alimin, A. (2023). Implementasi Generate Map dan Pemunculan Objek secara Acak pada Game 3D menggunakan Bahasa C# dan Metode Perlin Noise di Unity: Studi Kasus pada Game Development. *Spirit*, 15(1), 18–22. <https://doi.org/10.53567/spirit.v15i1.279>
- Setiawan, I., Sekarini, A. R., Waluyo, R., & Afiana, F. N. (2021). Manajemen Risiko Sistem Informasi Menggunakan ISO 31000 dan Standar Pengendalian ISO/EIC 27001 di Tripio Purwokerto. *MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 20(2), 389–396. <https://doi.org/10.30812/matrik.v20i2.1093>
- Wikurendra, E. A., Abdeljawad, N. S., & Nagy, I. (2023). A Review of Municipal Waste Management with Zero Waste Concept: Strategies, Potential and Challenge in Indonesia. *International Journal of Environmental Science and Development*, 14(2), 147–154. <https://doi.org/10.18178/ijesd.2023.14.2.1427>
- Gentile, D. A., Buckley, K. E., & Anderson, C. A. (2007). *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Research, and Public Policy*. Oxford University Press.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(5), 353–359.

Nielsen, J. (2000). *Why You Only Need to Test with 5 Users*. Nielsen Norman Group. Retrieved from <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>

