

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Hening, "GAME EDUKASI " RAGAM BUDAYA " SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BUDAYA TENTANG PAKAIAN DAN RUMAH ADAT DI INDONESIA Sugiyanto 1)," *Semin. Nas. Teknol. Inf. Komun. Terap.*, vol. 2011, no. Semantik, 2011.
- [2] S. Sutisna, Y. Falahi, J. Wiharja, and I. Sunaryanti, "Kearifan Lokal Arsitektur Tradisional Kasepuhan Sinar Resmi Cisolok Sukabumi," *J. Citizsh. Virtues*, vol. 1, no. 2, pp. 124–136, 2021, doi: 10.37640/jcv.v1i2.1009.
- [3] G. Ebit, M. Patriansyah, and H. Mubarat, "Perancangan Permainan Puzzle Ragam Rumah Adat Sumatera Barat," *J. Seni Desain dan Budaya*, vol. 3, no. 1, pp. 24–32, 2018, doi: 10.36982/jsdb.v3i1.379.
- [4] A. W. Mardiana and P. Kasih, "Pengenalan Budaya Daerah Di Pulau Jawa Dengan Game Edukasi 'Petualangan Si Sape,'" *Pros. SEMNAS INOTEK ...*, pp. 65–70, 2021, [Online]. Available: <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/inotek/article/view/907>.
- [5] D. Yunanto, "GAME EDUKASI PUZZLE RUMAH ADAT TRADISIONAL INDONESIA BERBASIS ANDROID," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 3, pp. 414–420, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>.
- [6] S. F. Ayu, Sutardi, and L. Tajidun, "Rancang Bangun Game Edukasi Puzzle Kebudayaan Sulawesi Tenggara Dengan Algoritma Fisher-Yates Shuffle," *semanTIK*, vol. 3, no. 1, pp. 29–38, 2017.
- [7] K. M. Shihab, S. Sussi, R. Munadi, R. R. Prasojoe, and N. Fitriyanti, "Pembuatan Game Online BoMCleaN sebagai Media Pembelajaran Kebersihan Lingkungan," *J. Edukasi dan Penelit. Inform.*, vol. 5, no. 1, p. 113, 2019, doi: 10.26418/jp.v5i1.29874.
- [8] H. F. Ramadhan, S. H. Sitorus, and S. Rahmayuda, "Game edukasi pengenalan budaya dan wisata Kalimantan Barat menggunakan metode fitnite state machine berbasis android," *Coding J. Komput. dan Apl.*, vol. 07, no. 1, pp. 108–119, 2019.

- [9] D. Ayu Megawaty, Z. Sani Assubhi, and M. Aziz Assuja, "APLIKASI PERMAINAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PETA DAN BUDAYA SUMATERA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR," 2021.
- [10] F. Yulianto, Y. T. Utami, and I. Ahmad, "GAME EDUKASI PENGENALAN BUAH-BUAHAN BERVITAMIN C UNTUK ANAK USIA DINI," 2018.
- [11] D. Yunanto *et al.*, "Jurnal Comasie," *Comasie*, vol. 3, no. 3, pp. 425–434, 2020, doi: 10.17977/um038v3i42020p425.
- [12] M. SIMANJUNTAK, "Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19," *J. Bhs. Indones. Prima*, vol. 2, no. 2, pp. 103–112, 2020, doi: 10.34012/bip.v2i2.1729.
- [13] D. P. Hermawan, D. Herumurti, and I. Kuswardayan, "Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Berjenis Puzzle, RPG dan Puzzle RPG Sebagai Sarana Belajar Matematika," *JUTI J. Ilm. Teknol. Inf.*, vol. 15, no. 2, p. 195, 2017, doi: 10.12962/j24068535.v15i2.a663.
- [14] M. Ulfa, "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru," *Jom. Fisip*, vol. 4, no. 1, pp. 1–13, 2017.
- [15] R. T. SAKTI, "Game Edukasi Pengenalan Tumbuhan Hijau Untuk Sekolah Dasar," p. 2, 2018.
- [16] A. Chandra, "Rancang Bangun Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Teknik Digital," *J. Edukasi Elektro*, vol. 1, no. 1, pp. 92–98, 2017, doi: 10.21831/jee.v1i1.15121.
- [17] M. Syipa, "Jurnal Sosial dan Teknologi ( SOSTECH ) Perancangan Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah e-ISSN 2774-5155 Berbasis Android dengan Metode MDLC pada Majelis p-ISSN 2774-5147 Taklim Raudhoh Al Ummahat Jakarta Barat Mohamad Syipa," vol. 1, no. 7, pp. 653–660, 2021.
- [18] A. Zulkarnais, P. Prasetyawan, and A. Sucipto, "Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung Pada Platform Android," *J. Inform. J. Pengemb.*

*IT*, vol. 3, no. 01, 2018.

- [19] M. A. D. Q. Bahri, "Game Edukasi Pengenalan Seni Tari Budaya Indonesia," *Univ. Muhammadiyah Surakarta*, p. 18, 2020.
- [20] C. B. P. Birastuti and F. Yasin, "Pembuatan Game Edukasi Tuntunan Sholat Fardhu untuk Anak Berbasis Android," *Emit. J. Tek. Elektro*, vol. 19, no. 2, pp. 46–53, 2019, doi: 10.23917/emit.v19i2.6346.
- [21] T. A. Kurniawan, "Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 1, p. 77, 2018, doi: 10.25126/jtiik.201851610.