

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. S. Kodar, “Implementasi Cultural Resource Management Dalam Mitigasi Bencana Pada Cagar Budaya Di Indonesia,” *Nusant. J. Ilmu Pengetah. Sos.*, vol. 7, no. 2, pp. 408–420, 2020.
- [2] N. Nurhijrah and A. A. Fisu, “Faktor-Faktor Pembentuk Place Memory Pada Bangunan Cagar Budaya di Kota Palopo,” vol. 17, no. 2, pp. C050–C055, 2019.
- [3] K. K. Budaya and T. Samosir, “Culture is a way of life that developed and shared by a group of people , and inherited from one technology as a competitive sector that can added value to the business processes that run . The development of information and communication technology make,” *Apl. EDUKASI BUDAYA TOBA SAMOSIR Berbas. ANDROID Harni*, vol. 9, no. 1, pp. 9–18, 2016.
- [4] S. Sintaro, “Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah Di Indonesia,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 1, pp. 51–57, 2020, doi: 10.33365/jatika.v1i1.153.
- [5] E. Pujiono, “Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Construct 2 pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Hindu Budha untuk SMA Negeri 1 Semarang Kelas X,” vol. 3, pp. 1–17.
- [6] C. Khotimah, “Game Petualangan Chim-Chim Jelajah Cagar Budaya Indonesia Berbasis Android,” *J. Mhs. Fak. Tek.*, vol. 1, no. 1, 2017.
- [7] U. S. Ratulangi, “Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Hafalan Doa Agama Islam,” *J. Tek. Inform.*, vol. 12, no. 1, 2017, doi: 10.35793/jti.12.1.2017.17791.
- [8] F. Y. Al Irsyadi, R. Annas, and Y. I. Kurniawan, “Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar,” *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 9, no. 2, pp. 78–92, 2019, doi: 10.34010/jati.v9i2.1844.

- [9] A. Y. Kurniawan, "Nilai budaya Jawa dalam novel Wigati karya Khilma Anis.," *SENASBASA (Seminar Nas. Bhs. dan Sastra)*, vol. 3, pp. 44–52, 2019.
- [10] S. Bahri *et al.*, "Upaya Pelestarian Cagar Budaya Hollandsch Inlandsche School (His) Pertama Di Pontianak," *GERVASI J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 3, no. 1, p. 146, 2019, doi: 10.31571/gervasi.v3i1.1222.
- [11] D. L. Fithri and D. A. Setiawan, "Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini," *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 1, pp. 225–230, 2017, doi: 10.24176/simet.v8i1.959.
- [12] P. P. Informatika and S. P. Pacitan, "ANALISIS PENGARUH REDESIGN LABEL USAHA SALE PISANG LESTARI MENGGUNAKAN CORELDRAW X7 PENDAHULUAN Seiring dengan berkembangannya teknologi , perkembangan dalam dunia bisnis juga ikut berkembang cepat . Perkembangan bisnis tersebut dapat dilihat dari produk-," pp. 1–8.
- [13] E. B. Pratama, "Pendekatan Metodologi Extreme Programming pada Aplikasi e-Commerce Berbasis M-Commerce Studi Kasus: Toko Buku An'Nur di Pontianak," *J. Khatulistiwa Inform.*, vol. V, no. 2, pp. 92–102, 2017.
- [14] Maryuliana, I. M. I. Subroto, and S. F. C. Haviana, "Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert," *J. Transistor Elektro dan Inform. (TRANSISTOR EI)*, vol. 1, no. 2, pp. 1–12, 2016.
- [15] M. Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*, Malang: SAGUSAGAME, 2018.
- [16] R. Roedavan, *Construct 2 Tutorial Game Engine*, Bandung: INFORMATIKA, 2017.
- [17] S. S. Saputri and E. Sudarmilah, "Game Edukasi Mitigasi Bencana Banjir "Tirta Si Pejuang Banjir"," *J. Technol. Informatics(JoTI)*, vol. 1, no. 1, pp. 10– 19, 2019.

- [18] B. Banjar, B. Bali, B. Sunda, B. Batak, B. Madura, and B. Dayak, “Game Aplikasi Pengenalan Aksra Jawa „ HANACARAKA “ Berbasis Android,” *Senasif*, no. September, pp. 756–765, 2017.
- [19] C. Prof. Dr. Sri Mulyani, Ak., “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Keuangan Daerah : Notasi Pemodelan Unified Modeling Language (UML),” Bandung Abdi Sist., 2016.
- [20] D. L. S. Irnin Agustina Dwi Astuti, Ria Asep Sumarni, “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android,” *JPPPF J. Penelit. Pengemb. Pendidik. Fis.*, vol. 7, no. 2, pp. 160–167, 2017.