

## DAFTAR PUSTAKA

- Diharjo, W., Sani, D. A., & Arif, M. F. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *Journal of Information Technology*, Vol 5, No 2.
- Putra, E., Dahroni, A., & Prayitno, B. (2021). Penerapan Metode Adaptive Learning Untuk Pengembangan Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sains SD Berbasis Multimedia. *KILAT* Vol. 10, No. 1.
- Krisdiawan, R. A., & Darsanto. (2019). Penerapan Model Pengembangan Game dlc (Game Development Life Cycle )Dalam Membangun Game Platform Berbasis Mobile. *TEKNOKOM* Vol. 2 No. 1.
- Fahrurozie, A. (2019). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Komputer Untuk Anak Didik Usia Sekolah Dasar. *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)* Vol. 4 No. 1.
- Milak, A. S., Hidayat, E. W., & Aldya A. P. (2020). Penerapan Artificial Intelligence Pada Non-Player Character Menggunakan Algoritma Collision Avoidance System Dan Random Number Generator Pada Game 2d "Balap Egrang". *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)* Vol.7, No. 5.
- Hardy, W. A., Santoso, L. W., & Andjarwirawan, J. (2019). Perancangan Game Engine untuk Game Visual Novel Berbasis Android Dengan Diagram Alur Cerita. *Journal Infra*, Vol 7, No 1.
- Yana, E., & Komara A. (2019). Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Analisis Ability Mahasiswa. Vol. 8, No. 2.
- Adrian, Q. J., & Apriyanti. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak Sd Kelas 1 Dan 2 Berbasis Android. *Jurnal TEKNOINFO*, Vol. 13, No. 1

Obe, A., Dhiya & Hussain. (2015). Educational crowdsourcing to support the learning of computer programming. Research and Practice in Technology Enhanced Learning.

