

## DAFTAR PUSTAKA

- Angga, F. 2019. Petualangan Arjuna Berbasis Android Dengan Pemodelan Luther. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Teknologi humanis di ero society 5.0, 77-78.
- Anna, Annisa, R., & Parwandar, R. (2020). Perancangan Game Petualangan Sebagai Sarana Pembelajaran Edukasi Berbasis Android. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 3(1), 52–57. <https://doi.org/10.31598/sintechjournal.v3i1.532>
- Apriyandi, D., Anra, H., & Pratiwi, H. S. (2019). Penerapan Endless Runner Game untuk Memperkenalkan Pariwisata Kota Pontianak. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 7(3), 171. <https://doi.org/10.26418/justin.v7i3.30091>
- ASRI, D., & YERMIANDHOKO, Y. (2018). Pengembangan Game Edukasi Si Galang Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ips Materi Pakaian Adat Untuk Kelas Iv Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(3), 254964.
- Balai Besar KSDA Jatim. <https://tiket.bbksdajatim.org>, diakses pada tanggal 20 Agustus 2022
- C, F. F., Ernawati, & Akbarsyah, A. (2013). Role Playing Game ( Rpg ) “ Legenda Ular K Epala Tujuh ” Dengan Editor Rpg Maker Vx. *Rekursif: Jurnal Informatika*, 1(3).
- Esportsnesia. “Apa itu RPG Maker” [https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-rpg-maker/#Apa\\_itu\\_genre\\_RPG](https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-rpg-maker/#Apa_itu_genre_RPG), diakses pada 7 Mei 2022 pukul 11.43.
- Firmansyah, Y., & Jamilah, J. (2018). Implementasi Sdlc Waterfall Dalam Pembuatan Game Edukasi Perjuangan Indonesia”Hisotira” Menggunakan Rpg Maker Mv Berbasis Android. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 6(2), 178–185. <https://doi.org/10.31294/khatulistiwa.v6i2.162>.
- Handriyantini, E. 2009. *Permainan Edukatif (Education Games) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia Malang.
- Irwanto, Agus. 2022. “Ayo Liburan ke Swaka margasatwa Dataran Tinggi Hyang” <https://bbksdajatim.org/ayoliburan-ke-suaka-margasatwa-dataran-tinggi-yang.php>, diakses pada 2 Mei 2022 pukul 14.00.
- Krisdiawan, R. A. 2018. Implementasi Model Pengembangan Sistem Gdlc Dan Algoritma Linear Congruential Generator Pada Game Puzzle. *Nuansa Informatika*, 12(2), 1–9. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom/article/view/1634/1211>.
- Mustofa, M., Putra, J. L., & Kesuma, C. (2021). Penerapan Game Development Life Cycle Untuk Video Game Dengan Model Role Playing Game. *Computer Science (CO-SCIENCE)*, 1(1), 27–34. <https://doi.org/10.31294/coscience.v1i1.158>
- Nugroho Sulisty, 2010, Klasifikasi Game. <http://sulistyonugroho.wordpress.com/2010/02/17/klasifikasi-game> , diakses pada tanggal 17 Mei 2022

- Praseti, H., Ertikanto, C., & Suyatna, A. (2013). Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Software Rpg Maker Vx Ace Pada Materi Hukum Archimedes. *9 UMBI UTAMA Sebagai Pangan Alternatif Nasional*, 1, 186.
- Putra, A. C., Teknik, M., Universitas, I., & Majapahit, I. (2018). *GAME EDUKASI DENGAN ROLE PLAYING GAME ( RPG ) MAKER UNTUK KELAS 2 SD* Agatha Cahya Putra. 1–15.
- Putra, F. P., Husni Tamrin, S.T., M.T., P. D., & Dedi Ary Prasetya, S. T. (2012). Pembuatan Game Animasi 3D Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity3D Dan Bahasa Pemrograman C #. *Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Rahmawati, I., & Leksono, I. P. (2020). Pengembangan Game Petualang untuk Pembelajaran Berhitung. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan (EDCOMTECH)*.
- RPG Maker. <https://www.rpgmakerweb.com>, diakses pada tanggal 15 Agustus 2022
- Saputri, F. H., & Pratiwi, D. (2016). Pembuatan Game RPG “Roro Jonggrang” Dengan RPG Maker MV. *Seminar Nasional Cendekiawan*, 9.1-9.9.
- Satrio Wicaksono. 2013. *Game Advanture of Paperu Using RPG Maker MV*
- Sukanto, P. S., & Adnyana, I. K. W. (2018). Game Edukasi Rpg Seal Breaker Menggunakan Rpg Maker Mv Berbasis Android. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(1), 68–79. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v2i1.240>
- Tulungagung, S. P., & Tulungagung, S. P. (2019). *PENGEMBANGAN GAME “ COC ” RPG MAKER MV SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI KPK Pembelajaran matematika berperan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan seseorang mampu menguasai berbagai pengetahuan dan memungkinkan mereka untuk memecahkan masa*. 5(2).
- Wahana Komputer. 2014. *Membuat Game RPG*. Andi Offset.
- Wahyuni, S. N., & Andiyoko, C. (2018). Pembuatan Game Berbasis Pembelajaran Menggunakan Rpg Maker Mv. *Journal Of Computer Networks, Architecture and High Performance Computing*, 1(1), 24–28. <https://doi.org/10.47709/cnipc.v1i1.5>