

## DAFTAR PUSTAKA

- Aula, S., Ahmadian, H., & Majid, B. A. (2020). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Student Adventure 2D Pada Smk Negeri 1 Al-Mubarkeya. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 21-28.
- Harlanto, R. A. (2020). Berkenalan dengan Fitur-Fitur Unity 3D. *GAMELAB INDONESIA*, 16.
- Hasanah, F. N., & Untari, R. S. (2020). Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak. Umsida Press, 1-119.
- Kevin, A. (2017). Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Simki-Techsain*, 1(7).
- Maulani, Giandari., Septiani, D., dan Sahara, P. N. F. 2018. Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Fasilitas Maintenance Pada Pt. Pln (Persero) Tangerang. *ICIT Journal*. 4(2).
- Maulana, M (2019). Rancang bangun game 3D labirin *first person shooter* menggunakan unity (Skripsi). Universitas Semarang, Semarang, Indonesia.
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3d Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86-91.
- Pamungkas, R. Y., Retnoningsih, D., & Charolina, A. (2021). Pembelajaran Sistem *Pencernaan Manusia dalam bentuk 3 Dimensi Menggunakan Augmented Reality* (Doctoral dissertation, Universitas Sahid Surakarta).
- Prasetyo, A. (2018). Pedoman Pembelajaran Algoritma & Pemrograman Dasar. Tegal, Purbaya E-Journal.
- Pratama, Aditya Rahmatullah. 2019b. "Belajar UML - Use Case Diagram." 14 Juni. <https://www.codepolitan.com/mengenaluml-diagram-use-case> (November 4, 2019).

- Putra, N. A., Susilo, D., & Charolina, A. (2021). *Pengenalan Hewan di Taman Satwa Taru Jurug Surakarta dengan Augmented Reality (AR) Berbasis Android* (Doctoral dissertation, Universitas Sahid Surakarta).
- Ruli, A. R. (2017). Implementasi Aplikasi Pendaftaran dan Pembayaran Kontrakan Ahmad Rais Berbasis Desktop VB. Net dan Microsoft Access. *Paradigma*, 19(1), 9-19.
- Sriyadi, A. M., Al Haris, F. H. S., & Hernanjaya, A. N. (2018). *Membuat Game Petualangan Sejarah Pangeran Jawa Berbasis Unity 3D* (Doctoral dissertation, Universitas Sahid Surakarta).
- Sulianta, 2017. *Teknik Perancangan Arsitektur Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiwi, A. R. E. (2019). Gembala Sidang Yang Baik Menurut Yohanes 10: 1-18. *HARVESTER: Jurnal Teologi dan Kepemimpinan Kristen*, 4(2), 74-93.
- Tamin, J., Suarjaya, I. M. A. D., & Pratama, I. P. A. E. (2019). Rancang Bangun Game Platformer Daud VS Goliat Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 133-142.
- Taru, A. (13 Agustus. 2020). Sejarah dan Perkembangan Unity Game Engine Tahun 2020. Gamelab.id. Diakses tanggal 25 Juni 2022, dari <https://www.Gamelab.id/AndiTaru>.
- Tulung, R. A. M., Lumenta, A. S., & Tulenan, V. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Untuk Anak Sekolah Minggu. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1).