

Daftar Pustaka

- Ahmad, A., & Kurniawan, Y. I. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Pegawai Terbaik Menggunakan Simple Additive Weighting. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 1(2), 101–108.
- Al Irsyadi, F. Y., Narendra, M., & Kurniawan, Y. I. (2023). Game Edukasi Pengenalan Tokoh Pewayangan untuk Kelas 4 di Sekolah Dasar Negeri 1 Polan. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 3(1), 1–10.
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). Analisa dan perancangan game edukasi sebagai motivasi belajar untuk anak usia dini. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 225–230.
- Gunawan, W. (2019). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah. *Jurnal Informatika*, 6(1), 69–76.
- Hardiansyah, A., & Mauliani, P. (2021). Aplikasi Game Edukasi Mengenal Pahlawan Indonesia Berbasis Android Pada SDN Ciburuy. *EProsiding Teknik Informatika (PROTEKTIF)*, 2(2), 45–52.
- Indri, A., Sibarani, S., Biologi, P., Tarbiyah, F., & Keguruan, D. (n.d.). *PENGEMBANGAN GAME EDUCATION BERBASIS CONSTRUCT 2 PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN PADA MANUSIA KELAS VIII SKRIPSI Diajukan untuk melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Oleh.*
- Kurniyawan, D., Susilo, G., & Sundari, C. (2019). Rancang Bangun Ensiklopedia Wayang Purwa pada Smartphone Berbasis Android. *TRANSFORMASI*, 14(2).
- Kenney.nl. *toon-characters-1*. 2019. <https://kenney.nl/assets/toon-characters-1>
- Nugroho, A. W., & Ma'arif, S. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi” Marbel Fauna” pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6686–6694.
- Nurhidayanti, N., Shalifah, N., Syarifuddin, S., & Supriyanto, S. (2022). Eksistensi Kesenian Wayang Kulit Palembang Tahun 2000–2019. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 6(1), 1–12.
- Pane, B., & Najoran, X. B. N. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1).
- Prasojo, E. N., & Arifin, M. (2022). Manifestasi Transformasi Nilai-Nilai Ajaran Islam Dalam Tokoh Wayang Kulit Pandawa Lima pada Cerita Mahabharata. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 4(2), 304–321.

- Priantama, R., & Priandani, Y. (2019). Implementasi Algoritma Fisher Yates Untuk Pengacakan Soal Pada Aplikasi Mobile Learning Kuis Fiqih Berbasis Android. *Nuansa Informatika*, 13(2), 40.
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86–90.
- Purwadadi, (2007). *Mengenal Gambar Tokoh Wayang Purwa*. Sukoharjo : CV. Cendrawasih
- Triono, S., Tulenan, V., & Paturusi, S. D. E. (2021). Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Tokoh Wayang Kulit Dengan Metode Markerless. *Jurnal Teknik Informatika*, 16(3), 293–302.
- Triyono, J., Fatkhiyah, E., Fadlan, N. I. Y., & Ramadhan, H. I. (2022). *Model Aplikasi Terdistribusi Dengan Menerapkan Sinkronisasi Data Search Melalui FTP Server Dengan Format CSV Studi Kasus Warung Snack KWT Kemuning*.