

DAFTAR PUSTAKA

- Aleem, S., Capretz, L. F., & Ahmed, F. (2016). Game development software engineering process life cycle : a systematic review. *Journal of Software Engineering Research and Development*. <https://doi.org/10.1186/s40411-016-0032-7>
- Aleem, S., Capretz, L. F., & Ahmed, F. (2016). Game development software engineering process life cycle : a systematic review. *Journal of Software Engineering Research and Development*. <https://doi.org/10.1186/s40411-016-0032-7>
- Alexiou, A. (2018). *Digital game elements , user experience and learning : A conceptual framework*. 2545–2567.
- Alexiou, A. (2018). *Digital game elements , user experience and learning : A conceptual framework*. 2545–2567.
- Anisa, O., Nufus, R., Sutabri, T., & Darma, U. B. (2025). EVALUASI USABILITY GAME PENDAKIAN GUNUNG DI ROBLOX METAVERSE MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) ROBLOX METAVERSE MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS). 3(12).
- Anisa, O., Nufus, R., Sutabri, T., & Darma, U. B. (2025). EVALUASI USABILITY GAME PENDAKIAN GUNUNG DI ROBLOX METAVERSE MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) ROBLOX METAVERSE MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS). 3(12).
- Hosu, I., & Rebedea, T. (n.d.). *Playing Atari Games with Deep Reinforcement Learning and Human Checkpoint Replay*.
- Hosu, I., & Rebedea, T. (n.d.). *Playing Atari Games with Deep Reinforcement Learning and Human Checkpoint Replay*.
- Is, W., Source, B. S., & Press, C. (2015). *Philosophy of Science*,. 34(2), 148–156. Kawung, E. J. R. (2023). *Jurnal ilmiah society*. 3(1), 1–11.
- Is, W., Source, B. S., & Press, C. (2015). *Philosophy of Science*,. 34(2), 148–156. Kawung, E. J. R. (2023). *Jurnal ilmiah society*. 3(1), 1–11.
- Mindarta, E. (2025). Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Roblox Studio Pada Mata Pelajaran Chassis Otomotif Pada Siswa

- SMKN di Kota Malang. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 5(1), 264–280.
<https://doi.org/10.51574/jrip.v5i1.3046>
- Mindarta, E. (2025). Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Roblox Studio Pada Mata Pelajaran Chassis Otomotif Pada Siswa SMKN di Kota Malang. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 5(1), 264–280.
<https://doi.org/10.51574/jrip.v5i1.3046>
- Roedavan, R., Leman, A. P., & Pudjoatmodjo, B. (2025). *Platforma : a modular and agile framework for simplified platformer game development*. 15(6), 5535–5542.
<https://doi.org/10.11591/ijece.v15i6.pp5535-5542>
- Roedavan, R., Leman, A. P., & Pudjoatmodjo, B. (2025). *Platforma : a modular and agile framework for simplified platformer game development*. 15(6), 5535–5542.
<https://doi.org/10.11591/ijece.v15i6.pp5535-5542>
- Saputra, R. K., & Setiawan, K. (2024). *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi Pengembangan Game 2D Platformer Berbasis Microbit Menggunakan Unity Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi*. 5(1), 20–25.
- Saputra, R. K., & Setiawan, K. (2024). *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi Pengembangan Game 2D Platformer Berbasis Microbit Menggunakan Unity Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi*. 5(1), 20–25.
- Yuliastika Tivani , Mayasari, P. A. F. P. (2023). *Motif Penggunaan Game Online Roblox pada Anak Usia Sekolah Tivani Yuliastika 1 , Mayasari 2 , Ana Fitriana Poerana 3 Universitas Singaperbangsa Karawang*. 9(9), 364–371.
- Yuliastika Tivani , Mayasari, P. A. F. P. (2023). *Motif Penggunaan Game Online Roblox pada Anak Usia Sekolah Tivani Yuliastika 1 , Mayasari 2 , Ana Fitriana Poerana 3 Universitas Singaperbangsa Karawang*. 9(9), 364–371.