

Daftar Pustaka

- (Saputri & Pratiwi, 2016) Saputri, F. H., & Pratiwi, D. (2016). Pembuatan Game RPG “Roro Jonggrang” Dengan RPG Maker MV. *Seminar Nasional Cendekiawan*, 9.1-9.9.
- (sAbidin et al. 2021; Fathurridho and Fauzy 2020; Ginting and Ramadhan 2018; Hardianto, Nova, and Yunianta 2016; Ikhsani, Chandra, and Agustini 2021; Marzian and Qamal 2017; Nurdiana and Suryadi 2018; Orlando 2019; Santi et al. 2020; Sulisty and Arianti n.d.; Tulungagung and Tulungagung 2019; Wulanningrum, Setyawan, and Kasih 2022).
- Abidin, Farhan Ali, H. Bagja Nugraha, Arip Solehudin, and Garno Garno. 2021. “Perancangan Game Edukasi Hewan Ovipar Dan Vivipar Menggunakan RPG Maker MV.” *JOINS (Journal of Information System)* 6(1):9–27. doi: 10.33633/joins.v6i1.4405.
- Fathurridho, Alief, and Rahmat Fauzy. 2020. “Permainan Edukasi Pengenalan Bahasa Pemrograman Berbasis Rpg Menggunakan Algoritma A-Star.” *Jurnal Comasie* 03(1):113–20.
- Ginting, Budi Serasi, and Fajar Ramadhan. 2018. “METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi PERANCANGAN GAME BECOME A KING BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE.” 2(1):12–21.
- Hardianto, Toni Agus, Tri Nova, and Hasti Yunianta. 2016. “Pengembangan Game Edukasi Bangun Datar Segi Empat Dengan Software Rpg Maker.” 397–403.
- Ikhsani, Muhammad Ridho, Herry Adi Chandra, and Dian Agustini. 2021. “Game Teka-Teki Harta Firaun Menggunakan Role Playing Game Maker Mv.” *Jurnal Teknik Informatika, Teknologi Informasi* 1(1):2.
- Marzian, Fadel, and Mukti Qamal. 2017. “Game RPG ‘ The Royal Sword ’ Berbasis Desktop Dengan Menggunakan Metode Finite State Machine (FSM).” *Sistem Informasi* 61–96.

- Nurdiana, Dian, and Andri Suryadi. 2018. "Perancangan Game Budaya Indonesia Menggunakan Metode Mdlc." *Jurnal Petik* 3(2):39. doi: 10.31980/jpetik.v3i2.149.
- Orlando, E. 2019. "Rancang Bangun Aplikasi Permainan I Smart Menggunakan RPG Maker MV Dengan Metode Computer Assisted Instruction Berbasis Android." *Prosiding SeNTIK* 3.
- Santi, Herni Fajar, Ika Asti Astuti, Sistem Informasi, and Universitas Amikom. 2020. "PEMBUATAN PROTOTYPE APLIKASI GAME EDUKASI SISTEM TATA SURYA Abstraksi Pendahuluan Tinjauan Pustaka Metode Penelitian." *Journal Of Information System Management* 1(2):2–6.
- Sulistyo, A., and Y. M. Arianti. n.d. "Implementasi Rpg Maker Mv Pada Aplikasi Game Daun Kehidupan." *Yuli_Maharetta.Staff.Gunadarma.Ac ...* 1–13.
- Tulungagung, Stkip Pgri, and Stkip Pgri Tulungagung. 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).
- Wulanningrum, Resty, Dadi Setyawan, and Patmi Kasih. 2022. "Implementasi Metode Convex Hull Pada Gesture Tangan." *Joutica* 7(1):519. doi: 10.30736/jti.v7i1.740.
- Agustian, H. T., Aziz, A., & Novianti, T. 2017. Game 2D " the Monkey King " Menggunakan Rpg Maker Vx Ace. *Network Engineering Research Operation*, 3(1), 7–14.
- Autoridad Nacional del Servicio Civil. 2021. No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2013–2015.
- Ningsih, N., Widodo, W., Pascasarjana Prodi Pendidikan Sains Univesrtitas Negeri Surabaya, D., Benda Tegar, K., & Berpikir Kritis, K. (2016). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ROLE*

PLAYING GAME (RPG) MAKER XP PADA MATERI KESETIMBANGAN BENDA TEGAR UNTUK MELATIHKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sains, Program Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya. 6(1), 1107–1112.

RAHAYU, D. I. 2014. ANALISIS KEPUASAN NASABAH TERHADAP KUALITAS PELAYANAN PADA PT BANK NEGARA INDONESIA (PERSERO) Tbk (Studi. *ANALISIS KEPUASAN NASABAH TERHADAP KUALITAS PELAYANAN PADA PT BANK NEGARA INDONESIA (PERSERO) Tbk (Studi, 564, 1–73.*

Ramadyanta, A. N., Sanjaya, A., & Widodo, D. W. (2021). Aplikasi Game Visual Novel Sebagai Alternatif Belajar Bahasa Inggris Menggunakan Media Aplikasi Ren'py. *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi), 5(1), 111–118.*
<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/inotek/article/view/914>

Richard MH, Petrus Sokibi, D. M. 2018. Pembuatan Game Rpg “ the Adventure of Sachi ” Menggunakan Engine Rpg Maker Mv. *Jurnal Digit, 8(2), 185–196.*

Sape, S. I. 2021. *PROPOSAL SKRIPSI IMPLEMENTASI ALGORITMA FISHER YATES SHUFFLE DALAM GAME EDUKASI PETUALANGAN.*

Saputri, F. H., & Pratiwi, D. 2016. Pembuatan Game RPG “Roro Jonggrang” Dengan RPG Maker MV. *Seminar Nasional Cendekiawan, 9.1-9.9.*

Ikhsan, A., & Hidayat, S. Perancangan Prototipe Ebook Reader Menggunakan Usability Engineering.