

DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, I. F. (2022). Perancangan game “Last Night” menggunakan Unity 3D. *Jurnal Responsif*, 4(2), 168-172. <https://doi.org/10.51977/jti.v4i2.807>
- Dicoding Intern. (2021, Mei 11). *Apa itu UML? Beserta Pengertian dan Contohnya - Dicoding Blog*. Dicoding Blog. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-uml/>
- dongengceritarakyat. (2020). www.dongengceritarakyat.com. Retrieved Juli 1, 2020 ibupedia. www.ibupedia.com
- Febrian, R., & Nilamsari, F. (2024). Rancang game The Journey: Sistem informasi pengenalan kampus berbasis Android menggunakan Unity Engine. *Journal of Informatics, Information System, and Artificial Intelligence*, 2(2), 107–122. <https://doi.org/10.24815/j-sign.v2i02.41846>
- Habdi, & Supardi, R. (2021). Pembentukan game balap kelinci dengan Unity berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(1), 19-26. <http://dx.doi.org/10.24014/rmsi.v7i1.10531>
- Khaerudin, M., Srisulistiowati, D. B., & Warta, J. (2023). *Pengembangan game edukasi Hinterweltlern berbasis RPG (Role Playing Game) menggunakan Unity 3D*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 10(2), 100-110. <https://doi.org/10.35968/jsi.v8i2.741>
- Pramono, S., & Verawati, I. (2024). Optimasi performa game Dungeon Escape menggunakan algoritma A-Star. *JACIS: Journal Automation Computer Information System*, 4(2), 136-145. <https://doi.org/10.47134/jacis.v4i2.96>
- Prayoga, D., Rusdiana, L., & Yedithia, F. (2022). Pengembangan game 2D platformer “Virus Must Die” berbasis Android menggunakan Unity. *Jurnal Saintekom*, 12(2), 200-209. <https://doi.org/10.33020/saintekom.v12i2.340>
- Putri, A. (2023, June 28). *Bahasa pemrograman C#: Penjelasan untuk pemula*. Danacita. <https://danacita.co.id/blog/bahasa-pemrograman-c-penjelasan-untuk-pemula/>
- Ramadan, R., & Widyani, Y. (2025). Pengembangan game first person shooter berbasis web menggunakan metode game development life cycle (GDLC). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(1), 1154-1159. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i1.12643>
- Reza, F., & Nilmada, M. (2022). Pembentukan game animasi bekelan menggunakan Unity dan C# berbasis Android. *UG JURNAL*, 16(12), 58-68.

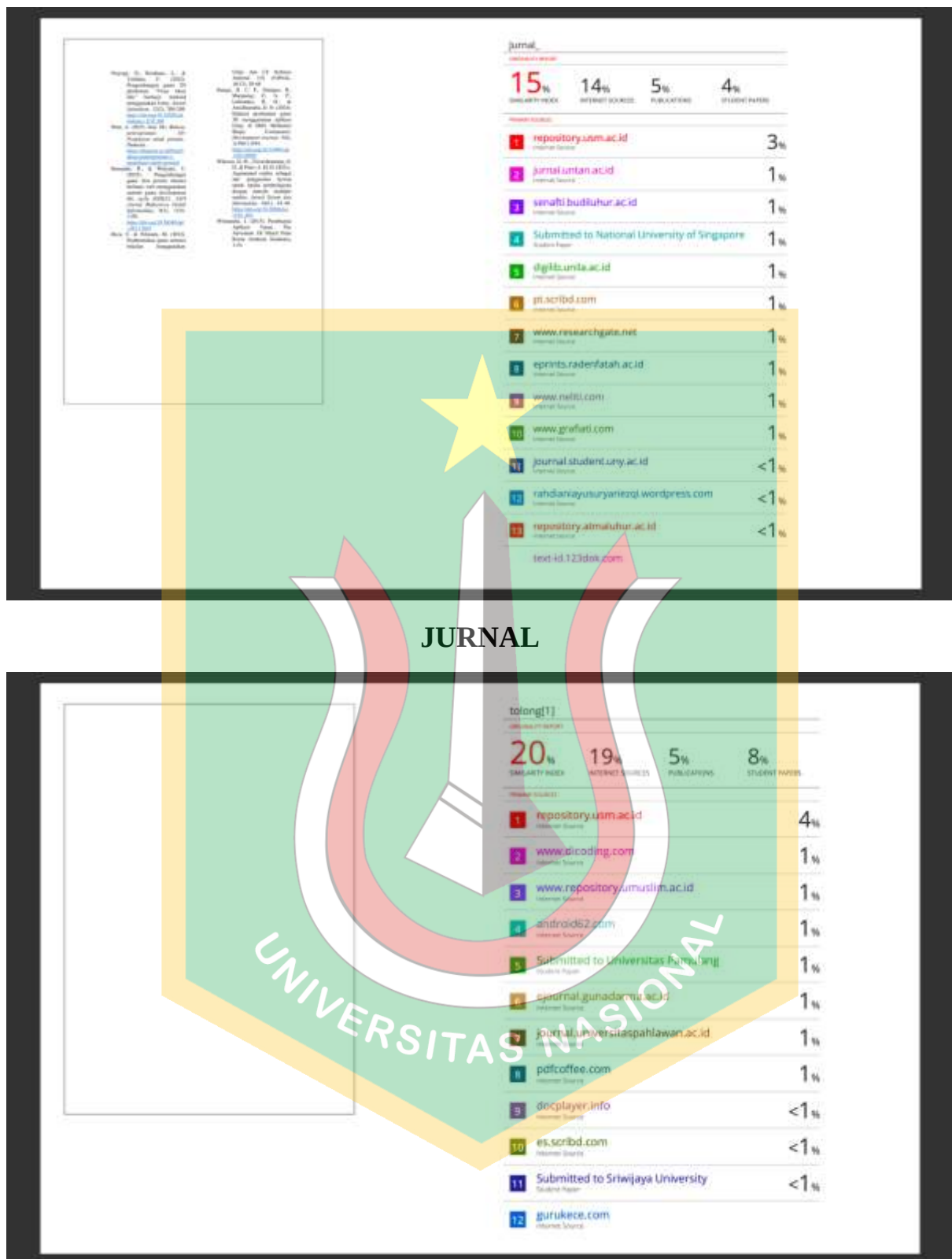
- Sinaga, D. C. P., Sianipar, B., Marpaung, E. A. P., Lubisndra, R. H., & Amalliaendra, D. N. (2024). Edukasi pembuatan game 3D menggunakan aplikasi Unity di SMA Methodist Binjai. *Communnity Development Journal*, 5(6), 11590-11594. <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i6.38065>
- Wibowo, D. W., Triswidrananta, O. D., & Putri, A. M. H. (2021). Augmented reality sebagai alat pengenalan hewan untuk media pembelajaran dengan metode multiple marker. *Jurnal Sistem dan Informatika*, 16(1), 43–48. <https://doi.org/10.30864/jsi.v16i1.404>
- Winnandin, J. (2015). Pembuatan Aplikasi Game The Adventure Of Nhard Pada Koma Amikom Surakarta, 1-10.



LAMPIRAN



UPLOAD JURNAL/SUBMIT JURNAL



PENULISAN SKRIPSI