

DAFTAR PUSTAKA

- Agatha Kristia, Jumatri Yusri, S. H. J. (2021). ANALISIS HUBUNGAN GAYA KEPEMIMPINAN MANDOR PANEN DAN MOTIVASI KERJA PEMANEN DENGAN PRODUKTIVITAS KERJA PEMANEN KELAPA SAWIT DI PT. TUNGGAL PERKASA PLANTATIONS. *Jurnal Agribisnis*, 23(2), 2. <https://doi.org/10.31849/agr.v23i2.5595>
- Auraly, L. S., Andi, A., Robani, A. M., Basysya, F. M., & Dana, R. D. (2021). Game Edukasi Simulasi Penyemprotan Cairan Disinfektan Berbasis 2D Dalam Upaya Pencegahan Wabah Covid-19. *INFORMATICS FOR EDUCATORS AND PROFESSIONAL: Journal of Informatics*, 5(2), 166. <https://doi.org/10.51211/itbi.v5i2.1534>
- Bata, J., & Defira, L. I. (2023). Pengembangan Gim Simulasi Jalur Evakuasi Bencana Kebakaran di Kampus Menggunakan Metode ADDIE. *Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 4(3), 2723–3898. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i3.1459>
- Evgeniya, S. (2016). Designing and Building a Three-Dimensional Environment Using Blender 3D and Unity Game Engine.
- Fauzan, S. A., Pradana, S. R., Hikal, M., Ashfiya, M. B., Kurniawan, Y. I., & Wijayanto, B. (2022). Implementasi Game Development Life Cycle Model Pengembangan Arnold Hendrick's Dalam Pembuatan Game Puzzle-RPG Enigma's Dungeon. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 2(2), 113–126. <https://doi.org/10.54082/jiki.26>
- Hayat, C. (2022). Edukasi Manajemen Proses Bisnis Dengan Model Pembelajaran Simulasi Game. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 5(1), 19–24. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v5i1.1104>
- Nathania, C. M., Rahmansyah, A., & Deanda, R. (2023). Perancangan Concept Art Untuk Animasi 2D < Virtuoso = Designing Concept Art for 2D Animation " Virtuoso ". ... of Art & ..., 10(2), 1734–1757. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/19964%0Ahttps://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/19964/19329>
- Prasetyo, R. M. M., Syaputra, H., Cholil, W., & Sauda, S. (2021). Rancang Dan Bangun Game Edukasi Anak-Anak Berbasis Android Dengan Unity Menggunakan Metode Game Development Life Cycle. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 2(2), 103–111. <https://doi.org/10.47747/jurnalnik.v2i2.526>
- Rahman, A. S., & Anugrah, I. G. (2022). Pengembangan Game Edukasi Pencegahan COVID-19 Menggunakan Metode Game Development Life

Cycle. ILKOMNIKA: Journal of Computer Science and Applied Informatics, 4(1), 42–52. <https://doi.org/10.28926/ilkomnika.v4i1.446>

Ramadan, R., & Widyani, Y. (2013). Game development life cycle guidelines. 2013 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICAC SIS 2013, June, 95–100. <https://doi.org/10.1109/ICAC SIS.2013.6761558>

Revindasari, F., Dewayanti, A., & Syahrazad, E. I. (2024). HABERTAN: Game Petualangan 3D Dengan Tema Pemilahan Sampah Sebagai Upaya Pendekatan Inovatif Untuk Pengenalan Lingkungan. JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia, 5(4), 388–397. <https://doi.org/10.35746/jtim.v5i4.485>

Rustamana, A., Ade Mulyati, S., & Prasetya, T. (2023). Pengembangan dan Pemanfaatan Media Cetak: Tampilan Storyboard. Cendikia Pendidikan, 1(6), 90–102. <https://doi.org/https://doi.org/10.9644/sindoro.v1i6.863>

Said, M., Hermawati, R., & Harahap, J. (2023). Peran Mandor dalam Rekrutmen Pekerja Kontrak di Perkebunan Kelapa Sawit. Umbara, 8(1), 1. <https://doi.org/10.24198/umbara.v8i1.44655>

Vanesha, N. A., Rizky, R., & Purwanto, A. (2024). Comparison Between Usability and User Acceptance Testing on Educational Game Assessment. Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer), 13(2), 210–215. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v13i2.2099>

Wahyu, S. (2022). Penerapan Metode Game Development Life Cycle Pada Pengembangan Aplikasi Game Pembelajaran Budi Pekerti. Skanika, 5(1), 82–91. <https://doi.org/10.36080/skanika.v5i1.2904>