

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, R., Sulastri, S., Krisrupianti, L., & Atmadja, A. R. (2017). Pengembangan Aplikasi Game Platform Happy Jump World Adventure. *Accounting Information System*, 1(2), 57–68.
- Alshamrani, A., & Bahattab, A. (2015). A Comparison Between Three SDLC Models Waterfall Model, Spiral Model, And Incremental/Iterative Model. *IJCSI International Journal of Computer Science Issues*, 12(1), 106–111.
- Anam, K., & Hartono, O. D. (2019). Aplikasi Pemandu Pencarian Wisata Terdekat Berbasis GIS Android dengan Algoritma Dijkstra. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 3(1), 91–99.
- Arsawiguna, M. G., Wiranatha, A. C., & Wibawa, K. S. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Game Tajen Berbasis Android menggunakan Artificial Intelligence. *Lontar Komputer : Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 6(2), 84–95.
- Bassil, Y. (2015). A Simulation Model for the Spiral Software Development Life Cycle. *International Journal of Engineering & Technology (IJET)*, 2(5), 3823–3830.
- Basu, S. (2017). 2D Platform Game Developed Using Unity Game Engine. *Centria University of Applied Sciences*, 1(2), 155–172.
- Bayu, I. G. J. P., Santyadiputra, G. S., & Pradnyana, I. M. A. (2017). Film Dokumenter Permainan Tradisional Bali (Magandu): Sebuah Tradisi sebagai Warisan Budaya Sistem Subak Bali. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 6(1), 256–266.
- Bolung, M., & Tampangela, H. R. K. (2017). Analisa Penggunaan Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak. *Jurnal ELTIKOM*, 1(1), 1–10.
- Bosboom, J., Congero, S., Demaine, E. D., Demaine, M. L., & Lynch, J. (2019). Losing at Checkers is Hard. *The Mathematics of Various Entertaining Subjects*, 1(2), 103–118.

- Buyuksaliha, I., Bayburta, S., Buyuksaliha, G., Baskaracaa, Karimb, H., & Rahman, A. A. (2017). 3D Modelling and Visualization Based on The Unity Game Engine Advantages and Challenges. *ISPRS Annals of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences*, 4(4), 161–166.
- Darmalaksana, W. (2016). Penelitian Kompetitif Berbasis Hasil Publikasi Artikel Jurnal. *Jurnal Riset Dan Inovasi*, 6(1), 1–9.
- Farell, G., Saputra, H. K., & Novid, I. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengarsipan Surat Menyurat (Studi Kasus Fakultas Teknik UNP). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan (JTIP)*, 11(2), 56–62.
- Haug, S., Castro, R. P., Kwon, M., Filler, A., Kowatsch, T., & Schaub, M. P. (2015). Smartphone use and smartphone addiction among young people in Switzerland. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), 299–307.
- Jaya, T. S. (2018). Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung). *Jurnal Informatika Pengembangan IT (JPIT)*, 3(2), 45–48.
- Karman, J. (2018). Perancangan Sistem Pengolahan Data Pasien Persalinan (Partus) Pada Klinik Citra Adinda Tugumulyo Berbasis Web Menggunakan Metode Object Oriented Programming (OOP). *Jurnal TIPS: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komputer Politeknik Sekayu*, 8(1), 55–66.
- Maharbiz, M. M., Jaqua, S., & Morichau-Beauchant, T. (2017). Board Game With Dynamic Characteristic Tracking. In *United States Patent*.
- Matsun, Ramadhani, D., & Lestari, I. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Listrik Magnet Berbasis Android di Program Studi Pendidikan Fisika IKIP PGRI Pontianak. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 9(1), 99–107.
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia dan Unity pada Pengenalan Objek 3D dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86–91.
- Saputra, F. I., & Dewi, A. P. (2017). Penerapan Algoritma Minimax Untuk Game Tic Tac Toe. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Bisnis (SENATIB)*, 1(4), 3–10.
- Saputra, I. P. A. E., & Mahendra, I. B. M. (2015). Optimasi Lintasan Game

Mekepong 3D Pada Engine Unity3D. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Universitas Udayana*, 8(2), 26–30.

Sastra, R. (2016). Metode Analitical Hierarchy Process dalam Menunjang Keputusan Pemilihan Software Code Editor. *Sniptek*, 3(3), 332–336.

Susanti, S., & Trisnawati, W. (2019). Improving Students' Ability in Mastering Basic English Grammar Though Board Games. *Journal Of Language Education Development*, 1(2), 149–157.

Syapnika, D., & Siagian, E. R. (2015). Penerapan Algoritma Minimax pada Permainan Checkers. *Jurnal Riset Komputer (JURIKOM)*, 2(6), 28–32.

Taqwiym, A. (2018). Pendekatan Algoritma GREEDY untuk Menentukan Langkah Bidak pada Permainan Checkers. *Jurnal Teknologi, Informasi, Dan Industri*, 1(2), 89–97.

Wibowo, T. (2019). Studi Efek Musik dalam Pengalaman Bermain Video Game dengan Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Journal of Informatics and Telecommunication Engineering*, 3(1), 62–68.

Yahya, & Nur, A. M. (2018). Pengaruh Aplikasi C# dalam Proses Perhitungan Numerik terhadap Solusi Persamaan Non Linier. *Infotek : Jurnal Informatika Dan Teknologi*, 1(2), 72–80.

Yuwono, A. I., Simatupang, G. R. L. L., & Salam, A. (2018). Pewujudan dan Penyerapan Pemain dalam Video Game. *Journal Communication Spectrum*, 8(1), 94–112.