

DAFTAR REFERENSI

- Atmaja, P. W., & Sugiarto. (2022). When Information, Narrative, and Interactivity Join Forces: Designing and Co-designing Interactive Digital Narratives for Complex Issues. *Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 13762 LNCS, 329–351. https://doi.org/10.1007/978-3-031-22298-6_20
- Aziz, T., Khan, M., & Singh, R. (2010). Effects of Information Technology Usage on Student Learning: An Empirical Study in the United States. *International Journal of Management*, 27, 205.
- Dias, L., Enstein, J., Manu, G. A., Citra Bangsa, U., Nusa, P., & Timur, T. (2021). PERANCANGAN GAME EDUKASI SEJARAH KEMERDEKAAN INDONESIA MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 BERBASIS ANDROID. Dalam *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* (Nomor 4).
- Eraspace. (2023, Februari 12). *Mengenal Sejarah Game FPS yang Semakin Populer Dimainkan*. <https://eraspace.com/artikel/post/mengenal-sejarah-game-fps-yang-semakin-populer-dimainkan>
- Gamelab Indonesia. (2018, Juni 20). *Yuk, mengenal apa itu GAME ENGINE*. <https://www.gamelab.id/news/10-mengenal-game-engine>
- Harlanto, R. A. (2020, Juli 16). *Berkenalan dengan Fitur-Fitur Unity 3D*. <https://www.gamelab.id/news/211-berkenalan-dengan-fitur-fitur-unity-3d>
- Hoesen, N. (2022). Rancang Bangun Game Berbasis Android Bertemakan Cerita Rakyat Betawi Si Pitung. *Jurnal Esensi Infokom : Jurnal Esensi Sistem Informasi dan Sistem Komputer*, 5(2), 32–37. <https://doi.org/10.55886/infokom.v5i2.279>
- Huda, S. N., Rizqy, F., & Bahri, A. (2022). *Tinjauan Literatur : Game Edukasi Sejarah Berbagai Peristiwa yang Ada di Indonesia*.

- Keebler, J. R., Shelstad, W. J., Google, D. C. S., Chaparro, B. S., & Phan, M. H. (2020). *Validation of the GUESS-18: A Short Version of the Game User Experience Satisfaction Scale (GUESS)*. <http://uxpajournal.org>.
- Khasanah, F. N., & Murdowo, S. (2019). *PENGUJIAN BETA PADA APLIKASI GAME EDUKASI PENGENALAN DASAR ISLAM MELALUI KUESIONER*.
- Koenitz, H., Haahr, M., Ferri, G., & Sezen, T. I. (2013). First Steps towards a Unified Theory for Interactive Digital Narrative. *Transactions on Edutainment X*, 20–35.
- Mashuri, C., Vitadiar, T. Z., Permadi, G. S., Mujiyanto, A. H., Putra, R. A. Y., & Putri, U. S. (2022). *Penerapan Usability Testing dalam Mengukur Keefektifan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran IMK*.
- Montfort, N. (2015). Foreword. Dalam *Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice* (hlm. 7–7). Routledge.
- Noemí, P.-M., & Máximo, S. H. (2014). Educational Games for Learning. *Universal Journal of Educational Research*, 2(3), 230–238. <https://doi.org/10.13189/ujer.2014.020305>
- RevoU. (2023a, April 5). *Apa itu UML?* <https://revou.co/kosakata/uml#apa-itu-uml>
- RevoU. (2023b, April 9). *Apa itu Class Diagram?* <https://revou.co/kosakata/class-diagram>
- Sonata, F., & Sari, V. W. (2019). Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer. *Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.31504/komunika.v8i1.1832>
- Supriyadi, S. (2018). *RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PENGENALAN HURUF HIJAIYAH DENGAN GAME ENGINE CONSTRUCT 2*.

- Syahidah Izzata Sabiila. (2023, September 17). *Arti NPC yang Viral di Media Sosial, Singkatan Apa?* <https://www.sonora.id/read/423889883/arti-npc-yang-viral-di-media-sosial-singkatan-apa>
- Taru, A. (2018). *Apa Itu Genre Game?* Gamelab ID. <https://www.gamelab.id/news/15-apa-itu-genre-game>
- Teniwut, M. (2022, Oktober 13). *Latar Belakang Pertempuran Surabaya 10 November.* Media Indonesia. <https://mediaindonesia.com/nusantara/529564/latar-belakang-pertempuran-surabaya-10-november>
- Zakky. (2019, September 2). *Apa Itu Game RPG & MMORPG? Pengertian Game RPG & Contohnya.* Seluncur.id. <https://www.seluncur.id/apa-itu-game-rpg-mmorpg/>