

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Listyorini, “PERANCANGAN GAME SIMULASI PENDAFTARAN SKRISI PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS MURIA KUDUS.”
- [2] I. Bagus and M. Mahendra, “IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) MENGGUNAKAN UNITY 3D DAN VUPORIA SDK,” 2016.
- [3] D. Dikelurahan *et al.*, “Perancangan Aplikasi Sistem Pengolahan,” *Jutis*, vol. 8, no. 1, pp. 17749231–5527063, 2020.
- [4] E. Pangkatodi, “Implementasi Rule Base System dan Fuzzy Logic Artificial Intelligence pada Game Kartu Capsa,” *Infra*, vol. 4, no. 1, pp. 1–7, 2016.
- [5] C. D. Irawan, D. J. Mamahit, and A. M. Sambul, “Pembuatan Game Simulasi Kewirausahaan untuk Profesi Petani,” *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 14, no. 1, 2019.
- [6] A. Dan and P. Sistem, “Class dan package Diagrams.”
- [7] I. D. Rahadianto, “Game Simulasi Manajemen Produksi Game Dengan Metode Agile Development,” *Jurnal Penelitian Pendidikan*, vol. 21, no. 2, pp. 49–65, Aug. 2021, doi: 10.17509/jpp.v21i2.37405.
- [8] B. Raharjo and F. Agustini, “Metode Forward Chaining pada Sistem Pakar Penilaian Kualitas Biji Kopi Berbasis Web,” *International Journal of Natural Science and Engineering*, vol. 4, no. 2, pp. 73–82, Oct. 2020, doi: 10.23887/ijnse.v4i2.28578.
- [9] D. Darmawan, A. Asfarian, and F. Maulana, “Pra-Produksi Aplikasi Permainan Simulasi Budidaya Kolam Edukatif untuk Meningkatkan Minat Generasi Muda Terhadap Perikanan Budidaya Pre-Production of Educative Pond Cultivation Simulation Game to Increase the Interest of Young Generation Towards Aquaculture.” [Online]. Available: <http://journal.ipb.ac.id/index.php/jika>
- [10] R. Jumardi, J. Teknik, E. Dan, and T. Informasi, “Analisis Kesuksesan Implementasi Sistem Informasi Skripsi pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Pembangunan Nasional ‘Veteran’ Yogyakarta Eko

- Nugroho Indriana Hidayah.” [Online]. Available: <http://skripsi.if.upnyk.ac.id>.
- [11] W. Afrilia, R. Yuniarti, and A. Komarudin, “Desain Game Simulasi Pembuatan Kue Tradisional Menggunakan Pendekatan Mechanics Dynamics Aesthetics Framework,” *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi)*, p. 2019.
- [12] D. Syifani and A. Dores, “APLIKASI SISTEM REKAM MEDIS DI PUSKESMAS KELURAHAN GUNUNG,” *Teknologi Informatika dan Komputer*, vol. 9, no. 1, 2018.
- [13] M. B. Firdaus, D. S. Habibie, F. Suandi, M. K. Anam, and L. Lathifah, “Perancangan Game OTW SARJANA Menggunakan Metode Forward Chaining,” *SIMKOM*, vol. 6, no. 2, pp. 66–74, Jul. 2021, doi: 10.51717/simkom.v6i2.56.
- [14] R. Marissa, E. Jurusan Teknik Informatika, and S. Amik Riau, “Implementasi Metode Forward Chaining untuk Menentukan Kenaikan Level pada Game Finding Selais.”
- [15] S. Nurmiati and A. Harnas Harahap, “DESIGN OF ANIMAL ADVENTURE OF GAMING,” vol. 12, no. 1, 2023.
- [16] T. Zebua, B. Nadeak, and S. Bahagia Sinaga, “Jurnal ABDIMAS Budi Darma Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D,” *Agustus*, vol. 1, no. 1, pp. 18–21, 2020.
- [17] A. Karina and P. Atmani, “Perancangan Permainan Simulasi (Game Simulation) Untuk Menilai Tingkat Kematangan Strategi Teknologi Informasi terhadap Strategi Bisnis Dengan Metode IT Balanced Scorecard dan Maturity Model COBIT 4.1,” *Journal of Animation and Games Studies*, vol. 3, no. 2, 2017.
- [18] T. Arifianto, M. Nurfaizin, and M. A. Syufagi, “Seminar Nasional Inovasi Teknologi IMPLEMENTASI METODE FORWARD CHAINING UNTUK MENENTUKAN PENGHARGAAN PADA GAME BALAP KARUNG,”

- [19] N. Hendrastuty, Y. Ihza, J. Ring Road Utara, and J. Lor, “Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Santri Berbasis Android,” *JDMSI*, vol. 2, no. 2, pp. 21–34, 2021.
- [20] D. Ahmad Fauzy, J. Rahmadhan, and R. Priambodo, “Aplikasi Bengkel Motor Dengan Sistem Pakar Menggunakan Metode Forward Chaining,” *Sistem Informasi dan Komputer*, vol. 09, pp. 89–96, doi: 10.32736/sisfokom.v9.i1.783.
- [21] M. Faizal Rochman, “BLENDER 3D UNTUK PENDIDIKAN ANIMASI.”
- [22] O. Dwi, E. Wulansari, and T. M. Zaini, “Pengembangan Kesenian Wayang Golek Virtual Berbasis Komputer Dengan Software Opensource,” 2010.
- [23] M. Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia *et al.*, “The Indonesian Journal of Health Promotion MPPKI Open Access PULMONARY TB EDUCATION ON KNOWLEDGE AND ATTITUDE OF POSYANDU CA-DRE THROUGH SIMULATION GAME OF MONOPOLY,” vol. 1, no. 1, pp. 5–11, 2018.
- [24] W. Verina, “Penerapan Metode Forward Chaining untuk Mendeteksi Penyakit THT,” 2015.
- [25] J. Pendidikan and D. Konseling, “Pengembangan Permainan Simulasi Labirin dalam Layanan Bimbingan Kelompok Tentang Konsentrasi Belajar.”
- [26] W. I. Putra and A. Rosati, “PERANCANGAN APLIKASI PROFIL E-BOOK FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS KARIMUN BERBASIS ANDROID,” 2020.
- [27] Y. Prihati, “Simulasi Dan Permodelan Sistem Antrian Pelanggan di Loket Pembayaran Rekening XYZ Semarang.”
- [28] G. Henviani, J. E. Samodra, and V. Citrayasa, “Pengembangan Game Simulasi Memasak untuk Memperkenalkan Makanan Khas Daerah Indonesia kepada Siswa Tingkat SD,” 2022.
- [29] P. Esquivel and V. M. Jiménez, “Functional properties of coffee and coffee by-products,” *Food Research International*, vol. 46, no. 2, pp. 488–495, May 2012, doi: 10.1016/j.foodres.2011.05.028.