

DAFTAR PUSTAKA

- Asmara, J. 2019. *Game Rancang Bangun Kota Sederhana Berbasis Animasi 2dimensi. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 16-22.
- Ananda, B. F., & Chusyairi, A. 2019. Perancangan *Game Virus Survivor* untuk Pendidikan Kesehatan dengan *Metode Game Development Life Cycle*. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 1(2), 78-84.
- Buana, D. R. 2020. Analisis Perilaku Masyarakat Indonesia Dalam Menghadapi Pandemi Virus Corona (Covid-19) Dan Kiat Menjaga Kesejahteraan Jiwa. *Salam: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, 7(3), 217-226.
- Capringo, D., & Noertjahyana, A. 2016. Pembuatan *Game Shooter* Edukasi Virus Komputer. *Jurnal Infra*, 4(2), 322-328.
- Faisal, M. R., & Kurniawan, E. 2019. *Seri Belajar ASP. NET: ASP. NET Core 2 MVC & MS SQL Server dengan Visual Studio 2017*. Indonesia Net Developer Community.
- Fitria, L., & Ifdil, I. 2021. Kecemasan Remaja Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(1), 1-4.
- Krisdiawan, R. A. 2019. Penerapan Model Pengembangan *Game gdlc (Game Development Life Cycle)* Dalam Membangun *Game Platform* Berbasis *Mobile*. *Teknokom*, 2(1), 31-40.
- Mastura, M., & Santaria, R. 2020. Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pengajaran Bagi Guru dan Siswa. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(2), 289-295.
- Muliadi, M., Pragantha, J., & Haris, D. A. Pembuatan *Game Platformer* Beyond Menggunakan Unity Dengan Xbox 360 *Controller*. *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, 4(2), 348-356.
- Mulyani, S. 2017. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah: Notasi Pemodelan Unified Modeling Language (UML)*. Abdi Sistematika.
- Nazir, M. 2005. *Metode Penelitian*. Ghalia.
- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. 2019. *Game Mobile Learning*. Ahlimedia Book.
- Santika, R. R., Ramadhan, K., Andri, M., Solehuddin, A., & Juanita, S. 2019. Implementasi *Game* Edukasi Belajar Bahasa Inggris Dengan Metode

Game Development Life Cycle Dan Pendekatan Taksonomi Bloom. *Sebatik*, 23(2), 392-402.

Setyorini, I. 2020. Pandemi COVID-19 Dan *Online Learning*: Apakah Berpengaruh Terhadap Proses Pembelajaran Pada Kurikulum 13?. *Journal of Industrial Engineering & Management Research*, 1(1), 95-102.

Sugiyono, S. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r & d*. Bandung: Alfabeta.

Suryadi, A. 2017. Perancangan Aplikasi *Game* Edukasi Menggunakan *Model Waterfall*. *Jurnal Petik*, 3(1), 8-13.

World Health Organization. 2020. *Coronavirus Disease 2019 (COVID-19): situation report*, 94.

<https://elixerios.itch.io/beat-covid-19>. 04 November 2021 (20:31).

<https://itch.io/dashboard/analytics>. 04 November 2021 (20:45).