

## DAFTAR PUSTAKA

- Annazili, & Qoiriah. 2020. Implementasi Algoritma *Fisher-Yates Shuffle* Dan *Fuzzy Tsukamoto* Pada *Game* Petualangan *Si Thole* Berbasis *Android* Menggunakan *Game Engine Unity*. *Teknik Informatika*, 1(4).
- Atmojo, Bayu Dwi. 2018. Pembuatan Model *Helicopter* Dengan Teknik *Polygonal Modeling* Pada *Game* Mabur Motor Dengan 3d Blender. *Compiler Teknik Informatika*. 7(2): 99-106.
- Della, N. R. et al. 2017. Pengembangan *Game* Simulasi Penanaman Padi Situ Bagendit (Studi Kasus Pada UPTD Pertanian Kecamatan Ngantang). *Jurnal Informatika Polinema*, 3(4):30.
- Dewi, A. R. et al. 2015. Aplikasi Multimedia sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Budaya di Indonesia menggunakan *Unity Engine* untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 3(4):472.
- Flavell, L. 2011. *Beginning blender: open source 3d modeling, animation, and game design*. Apress.
- Hamid, Mustofa Abi. et al. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hasan, Muhammad. et al. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: CV Tahta Media Group.
- Hutauruk, Hotman. 2020. *Game Jelajah Lokasi Berbasis Android Dengan Metode Gamifikasi*. Other thesis, Universitas Komputer Indonesia.
- Irwanto. 2021. Perancangan Media *Game* Untuk Mata Pelajaran Fisika Dengan Menggunakan Model *waterfall* di Smk Negeri 2 Kota Serang. *Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Elektro*, 1(11).
- Jogiyanto, H.M. 2005. *Analisis & Desain*. Ed ke-III. C.V Andi Offset. Yogyakarta.
- Kumar, A. 2020. *Beginning PBR Texturing: Learn Physically Based Rendering with Allegorithmic's Substance Painter*. Apress. Amerika Serikat.
- Mebrian dan Putri. 2020. Rancang Bangun *Game* Edukasi Perakitan Komputer Untuk Siswa Menengah Pertama Berbasis *Android*. *Jurnal Informatika*, 3(1):74-82.
- Pranata, B. A., & Pamoedji, A. K. 2015. *Mudah Membuat Game dan Potensi*

*Finansialnya dengan Unity 3D*. Elex Media Komputindo.

- Puteri, F. H. et al. 2017. Rancang Bangun Permainan Edukatif “Stop Global Warming” Menggunakan Metode Fisher Yates Suffle.
- Robot, I. J., Tulenan, V., & Paturusi. S. D. E. 2020. Pengembangan *Game* 3D First Person Shooter Peristiwa Kemerdekaan 14 Februari 1946 Di Sulawesi Utara. *Jurnal Teknik Informatika* 15(2): 109 – 118.
- Rohmawati, Indah et al. 2019. Pengembangan *Game* Edukasi Tentang Budaya Nusantara “Tanara” Menggunakan Unity 3D Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2):174-184.
- 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.
- Salahudin, M., & Rosa, A. S. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Saurina, N. 2017. *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Kelas IV SDN Banjarsugihan II Menggunakan Blender 3D. *Jurnal Teknik Informatika*, 2(2): 128-134.
- Setiawati, F. A. 2011. Perbandingan penskalaan metode interval tampak setara (tipe thurstone) dan summated rating (tipe likert). In Makalah Seminar Nasional. Fakultas Ilmu Pendidikan UNY.
- Singgih Handoyo dan Dudi Sudiby. 2011. *Ensiklopedia Umum Penerbangan*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Siregar, Mei Roselina. et al. 2020. *Game* 3D “Lawan Narkoba” Menggunakan Metode *Game Development Life Cycle* (GDLC). *Journal Of Applied Multimedia And Networking*, 4(1): 24-31.
- Talantha, Frencha. et al. 2019. Simulasi 3Dimensi Perubahan Aliran Udara Pada Suatu *Jet engine* Berbasis Desktop. *Compiler Teknik Informatika*, 8(1): 45-56.
- Arismunandar, Wiranto. Et al. 2018. Analisis Struktur Komponen *Combustion Engine* Menggunakan Metode *The Finite Element*.
- Jaff, J. M. A., Tahir, M. H., Tahir, Y. F., Sleman, S. S., & Abdullah, H. B. (2015). *Contribution in development of design and performance of Turbine jet engine*. *IOSR Journal of Mechanical and Civil Engineering*.