

DAFTAR PUSTAKA

- Arbansyah. (2022). Implementasi Finite State Machine (FSM) pada Agent Permainan Game Lost Animal at Borneo Berbasis Android. *Jurnal Computer Science and Information Technology (CoSciTech)*, 3(2), 144–151.
- Azzahrah, A. A., & Dewi, D. A. (2021). Toleransi Pada Warga Negara di Indonesia Berlandaskan Sila Ketuhanan Yang Maha Esa. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1(6), 173–178.
- Beli, J. Y., Hariadi, F., & Sitaniapessy, D. A. (2023). Permainan Edukasi Mengenal Angka dan Berhitung untuk Anak Usia Dini Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Berbasis Android. *Blend Sains Jurnal Teknik*, 2(1), 46-55.
- Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019). Impelementasi Multimedia Development Live Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak. *JEPIN (Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika)*, 5(2), 119-124.
- Deviani, D. (2022). Game Edukasi Makanan Daerah Berbasis Android Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *JIFT: Jurnal Informatika*, 1(2), 62-68.
- Fatimah, D. D. S., Mubarak, M. S., & Apriani, A. (2024). Penggunaan Multimedia Development Life Cycle dalam Rancang Bangun Media Pembelajaran Toleransi Beragama. *Algoritma: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 21(1), 189–197.
- Hakim, N. (2023). Permasalahan Izin Pendirian Tempat Ibadah dan Problematika Toleransi Keagamaan di Indonesia. *Jurnal Hukum dan Hak Asasi Manusia*, 1(1), 72–77.
- Hasan Syu'aibi, M., Mahmudi, A., & Auliasari, K. (2023). Perancangan Dan Implementasi Metode Fsm (Finite State Machine) Pada Game Military Defence 2D Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(4), 2349–2357.
- Hussain, A., Shakeel, H., Hussain, F., Uddin, N., & Ghouri, T. L. (2020). *Unity Game Development Engine: A Technical Survey*. Universitas Sindh Journal of

Information and Communication Technology, 4(2).

- Laksono, A., Irawan, B., & Faqih, A. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Terhadap Lagu Daerah dengan Menggunakan Game Edukasi Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(2), 1087-1091.
- Lakzmi, P. P., Prasetya, R. P., & Wahyuni, F. S. (2025). Rancang bangun game edukasi berbasis Android 2D "Nawa Sanga" dengan penerapan Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *JIMIK (Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi)*, 6(1), 805–818.
- Maulana, R., Suharso, A., & Rizal, A. (2021). Penerapan Metode Finite State Machine pada Pengembangan Game Edukasi Pengolahan Sampah. *IJAI (Indonesian Journal of Applied Informatics)*, 5(2), 125–135.
- Nisya, I. S., Wilansari, O. D. E., & Wartariyus, W. (2023). Rancang Bangun Game Edukasi Bencana Alam Menggunakan Metode MDLC (Design and Build a Natural Disaster Educational Game Using the MDLC Method). *Jurnal Ilmu Siber dan Teknologi Digital (JISTED)*, 2(1), 23-44.
- Nugroho, A. R. B. P., & Ramadhan, M. Y. (2024). Pemanfaatan Our Moderate Game Berbasis Game Based Learning Guna Membangun Sikap Toleransi Beragama Siswa MAN 2 Banyumas. *Madaris: Jurnal Guru Inovatif*, 4(1), 41–51.
- Nurhakim, N., Adriansyah, M. I., & Dewi, D. A. (2024). Intoleransi Antar Umat Beragama di Indonesia. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(1), 50–61.
- Prawira, H., Jonemaru, E. M. A., & Brata, A. H. (2017). Pengembangan Game Edukasi Si Kancil Berbasis Android Menggunakan Metode Pengembangan Sistem MDLC (Multimedia Development Life Cycle). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 1(1), 1-8.
- Putri Yani, A., Charnelia, M. Y., Cahyono, S. D. R. A., & Dermawan, D. A. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Pemodelan Finite State Machine. *SYSTEMIC: Information System and Informatics Journal*, 5(2), 37–43.

- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya dalam 3 Bahasa sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184-190.
- Shalih, P. R., & Irfansyah. (2020). Perancangan Game Berbasis Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Tentang Tokoh Pahlawan Indonesia Masa Kini untuk Generasi Z. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(2), 83-92.
- Sunengsih, A., Mubaroq, A. H., & Haifa, D. N. (2023). Pengembangan Game Edukasi Petualang Cerdas Berbasis Web Menggunakan Metode MDLC. *MJI (Media Jurnal Informatika)*, 15(2), 162-168.
- Umaryanto, M., Zulfia Zahro', H., & Primaswara Prasetya, R. (2024). the Legend of the Knight 2D Menggunakan Metode Hierarchical Finite State Machine (Hfsm) Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(6), 12408–12416.
- Utomo, D. S., & Dermawan, D. A. (2022). Implementasi Finite State Machine (FSM) Dalam Game Monopoli 3D Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan Algoritma Fisher-Yates Shuffle Berbasis Android. *JINACS: Journal of Informatics and Computer Science*, 3(3), 240–249.
- Yanto, A., Purmansari, A. I., Dana, R. D., Suprpti, T., & Rohmat, C. L. (2022). Peningkatan Pemahaman Matematika Dasar Materi Bilangan Cacah Melalui Game Edukasi 2D Menggunakan Metode MDLC. *Jurnal Kopertip Indonesia*, 6(1), 1-7.