

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Saksenai, Santi, Asep Budiman Kusdinar, and Winda Apriandari. "Model Aplikasi Pembelajaran Pengenalan dan Pencegahan Covid-19 Berbasis Game Edukasi." *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi* 10.3 (2021): 595-602.
- [2] Lohige, Anastasya Yulianty, Dringhuzen J. Mamahit, and Arie SM Lumenta. "Rancang Bangun Game Pencegahan Penularan Virus Covid-19." *Jurnal Teknik Informatika* 17.2 (2022): 161-172.
- [3] Gusti, Dwi Septiaji. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID PADA MATERI VIRUS. Diss. UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA, 2024.
- [4] Prayoga, Dimas, Lili Rusdiana, and Fenroy Yedithia. "Pengembangan Game 2D Platformer “Virus Must Die” Berbasis Android Menggunakan Unity." *Jurnal Saintekom: Sains, Teknologi, Komputer dan Manajemen* 12.2 (2022): 200-209.
- [5] Atmaja, Pratama Wirya. "Permainan Edukasi Petualangan 2D Penyelamatan dan Pencegahan Wabah Virus." *Scan: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi* 19.2 (2024).
- [6] Yedithia, Fenroy. "Pengembangan Game Platformer “Ayo Lawan Virus” Berbasis Android dengan Menggunakan Game Engine Unity." *Jurnal Humaniora Teknologi* 8.1 (2022): 1-9.
- [7] Willim, Charrey. PENGEMBANGAN GAME EDUKASI COVID-19 BERGENRE ROLE PLAYING GAME MENGGUNAKAN GAME ENGINE UNITY. Diss. Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2021.
- [8] Michael Hendra Nata, Joseph Dedy Irawan, Hani Zulfia Zahro, " Perancangan Game Android Bring Back The Scroll menggunakan Metode FSM (Finite State Machine)" *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform., vol. 8, no. 2, pp. 1236–1244, 2024, doi: 10.36040/jati.v8i2.9086.*
- [9] Sanjaya, Ahdi, Jusuf Wahyudi, and Yode Arliando. "Penerapan Logika Fuzzy Sugeno untuk Menentukan Reward pada Game Edukasi Platformer Berbasis Android." *MEANS (Media Informasi Analisa dan Sistem)* (2021): 174-179.