

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Purni, "PENTINGNYA PENDIDIKAN SEJARAH SEBAGAI PENGUAT PENDIDIKAN YANG BERKARAKTER," *Krinok J. Pendidik. Sej. Dan Sej.*, vol. 2, no. 1, hlm. 190–197, Apr 2023, doi: 10.22437/krinok.v2i1.24723.
- [2] Y. Martha, D. Sa'diyah, dan H. Maulana, "Konsep Dasar Sejarah: Implementasinya Dalam Pembelajaran," vol. 1, no. 4, hlm. 164–176, Jul 2023.
- [3] H. Sidik, "Pembelajaran Sejarah dalam Perspektif Generasi Z: Studi Kasus Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 42 Jakarta," vol. 11, no. 1, hlm. 59–79, Jan 2022.
- [4] M. R. Kurniawan dan L. Y. Risnani, "PENGEMBANGAN GAME EDUKASI DIGITAL DAN IMPLEMENTASI PADA PEMBELAJARAN BIOLOGI MATERI PLANTAE SISWA SMA KELAS X," *BIOEDUKASI J. Pendidik. Biol.*, vol. 12, no. 1, hlm. 1, Mei 2021, doi: 10.24127/bioedukasi.v12i1.3759.
- [5] M. R. N. Handy, D. N. Sari, M. Adhitya, H. Putra, dan H. P. N. Putro, "PENGUATAN NILAI NASIONALISME DALAM SEJARAH PERJUANGAN ALRI DIVISI IV KALIMANTAN SELATAN SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS," vol. 8, no. 1, 2022.
- [6] A. Hanafi, "Kecenderungan Anak Bermain Gawai Hubungannya Dengan Motivasi Dan Prestasi Belajar," *EduBase J. Basic Educ.*, vol. 1, no. 1, hlm. 30, Feb 2020, doi: 10.47453/edubase.v1i1.42.
- [7] E. Anatasya dan L. C. Rahmawati, "Peran Orang Tua Dalam Pengawasan Penggunaan Teknologi Digital Pada Anak," vol. 2, no. 1, 2024.
- [8] W. Safitra, A. Faisol, dan S. A. Wibowo, "PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE PADA NON PLAYER CHARACTER (NPC) GAME ACTION STRATEGY 'OUROBOROS,'" vol. 4, no. 2, 2020.
- [9] D. Udjulawa dan S. Oktarina, "PENERAPAN ALGORITMA ANT COLONY OPTIMIZATION UNTUK PENCARIAN RUTE TERPENDEK

- LOKASI WISATA (STUDI KASUS WISATA DI KOTA PALEMBANG),” *J. Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 1, 2022.
- [10] Karjono, Moedjiono, dan Denni Kurniawan, “Ant Colony Optimization,” *J. TICOM*, vol. 4, no. 3, hlm. 119–125, 2016.
- [11] K. Kunci, “1)Dini Amalia, 2)Boy Firmansyah,” vol. 3, 2022.
- [12] P. R. Andrean, I. M. Widiartha, A. Muliantara, I. G. N. A. C. Putra, I. K. G. Suhartana, dan N. A. S. Er, “Modifikasi Algoritma Ant Colony Optimization Dalam Menentukan Rute Pengisian Mesin ATM,” *JELIKU J. Elektron. Ilmu Komput. Udayana*, vol. 11, no. 2, hlm. 301, Jul 2022, doi: 10.24843/JLK.2022.v11.i02.p09.
- [13] S. Aula, H. Ahmadian, dan B. A. Majid, “ANALISA DAN PERANCANGAN GAME EDUKASI STUDENT ADVENTURE 2D MENGGUNAKAN SCRATCH 2.0 PADA SMK NEGERI 1 AL-MUBARKEYA,” vol. 4, no. 1, hlm. 21–28, Mar 2020.
- [14] B. Robyananta Saputra dan R. Ciptaningrum, “Perancangan Game Kasual Pongo Tap Pixel Art 2D,” *Syntax Idea*, vol. 5, no. 10, hlm. 1670–1678, Okt 2023, doi: 10.46799/syntax-idea.v5i10.2644.
- [15] E. S. Widodo dan D. Kusumaningsih, “PENERAPAN ALGORITMA FINITE STATE MACHINE PADA NON- PLAYABLE CHARACTER DALAM GAME ‘SANGKURIANG: SIMPLE PATFORM GAME,’” vol. 2, 2023.
- [16] “GAME EDUKASI DENGAN MENGGUNAKAN UNITY 3D UNTUK MENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN,” *J. Sist. Inf. Univ. SURYADARMA*, vol. 8, no. 2, 2021, doi: 10.35968/jsi.v8i2.741.
- [17] ismail dan adrianto, “PENERAPAN ALGORITMA SEMUT UNTUK OPTIMASI PENENTUAN JALUR TERPENDEK EKSPEDISI CV. CAHAYA BINTANG MAKASSAR,” *J. Ilm. Sist. Inf. Dan Tek. Inform. “JISTI,”* vol. 3, no. 2, hlm. 64–70, Okt 2020.
- [18] I. Mutakhirah dan T. Hidayat, “PENCARIAN JALUR TERPENDEK MENGGUNAKAN ALGORITMA SEMUT,” 2007.

- [19] I. Mutakhiroh dan T. Hidayat, "PENCARIAN JALUR TERPENDEK MENGGUNAKAN ALGORITMA SEMUT," 2007.
- [20] K. S. Ningsih dan N. J. Aruan, "APLIKASI BUKU TAMU MENGGUNAKAN FITUR KAMERA DAN AJAX BERBASIS WEBSITE PADA KANTOR DISPORA KOTA MEDAN".
- [21] F. Nugroho *dkk.*, "2D Game "Omar"s Adventure" design using the Finite State Machine Method," *J. Inform. Telecommun. Eng.*, vol. 6, no. 1, hlm. 18–26, Jul 2022, doi: 10.31289/jite.v6i1.6327.
- [22] A. Mua'limin, "RANCANG BANGUN APLIKASI PEMILIHAN RT DAN RW ONLINE BERBASIS ANDROID," vol. 07, no. 02, 2022.

