

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwikarta, R., & Dirgantara, H. B. (2017). Pengembangan permainan video endless running berbasis Android menggunakan framework Game Development Life Cycle. *Kalbiscientia*, 4(2), 142–148.
- Andrea, R., Rija'i, T., & Setiawan, K. (2017). Membangun game Goes to WICIDA: simulasi pengenalan kampus [Skripsi, STMIK Widya Cipta Dharma].
- Arifah, S. N., Fernando, Y., & Rusliyawati. (2022). Upaya meningkatkan citra diri melalui game edukasi pengembang kepribadian berbasis mobile. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(3), 295–315.
- Arifudin, D. et al. (2022). Implementasi Game Design Document pada perancangan game-based learning. *Cogito Smart Journal*, 8(2), 385–397.
- Ariyana, R. Y., et al. (2022). Penerapan metode Game Development Life Cycle (GDLC) pada pengembangan game motif batik khas Yogyakarta. *INSOLOGI: Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(6), 796–807.
- Bata, J., & Jarvis, D. (2023). Rancang bangun gim simulasi sebagai media informasi kampus menggunakan model ADDIE. *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*, 22(1), 33-40.
- Darmawan, A., Wardhana, M. I., & Samodra, J. (2021). 3D game design as an introduction to the Malang State University campus environment. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(10), 1341-1357.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. (2000). Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi tentang Pengaturan Kegiatan Penerimaan Mahasiswa Baru di Perguruan Tinggi (No. 38/DIKTI/Kep/2000). Departemen Pendidikan Nasional.
- Ferdinand, K., Jonathan, K. J. M., & Haris, D. A. (2024). Innovative approach of 2D platformer mobile game development “Super Journey.” *TEKNIKA*, 13(2), 233–238.
- Fiqriansyah, R. M., Nugroho, A., & Setiawan, R. (2023). Perancangan game first person shooter sebagai pengenalan kampus pada mahasiswa di UNAMA Kota Jambi. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Komputer (JAKAKOM)*, 3(1), 386-393.
- Habsy, B. A. (2017). Seni memahami penelitian kualitatif dalam bimbingan dan konseling: Studi literatur. *Jurnal Konseling Andi Matappa*, 1(2), 90-100.
- Hormansyah, D. S., Ririd, A. R. T. H., & Pribadi, D. T. (2018). Implementasi FSM (Finite State Machine) pada game perjuangan Pangeran Diponegoro. *Jurnal Informatika Polinema*, 4(4), 290–297.
- Jason, Pragantha, J., & Haris, D. A. (2020). Development of platformer endless running game “Endless Jetride” on Android. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 1007, 012131. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/1007/1/012131>

- Kholil, M., Akhsani, R., & Charisma, K. (2020). Pengembangan game edukasi pilah sampah berbasis Android 2 dimensi. *JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia*, 1(1), 13–24.
- Limantara, K. R., Atmaja, P. W., & Maulana, H. (2023). Pengembangan game 3D untuk simulasi pengenalan lingkungan kampus Universitas Pembangunan “Veteran” Jawa Timur. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(6), 3808-3814.
- Lipaw, C. J., Sofian, T., & Rochadiani, T. H. (2024). Pengembangan game visual novel sebagai media promosi dan pengenalan kampus menggunakan game development life cycle. *DECODE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 17-27.
- Mongi, L. S., Lumenta, A. S. M., & Sambul, A. M. (2018). Rancang bangun game adventure of Unsrat menggunakan game engine Unity. *E-Journal Teknik Informatika*, 14(1), 1-10.
- Mustafidah, H., & Ramadhani, S. H. (2018). Adventure game application as a digital media to introduce Baturraden folklore. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 288, 012072. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/288/1/012072>
- Mustofa, Putra, J. L., & Kesuma, C. (2021). Penerapan Game Development Life Cycle untuk video game dengan model role playing game. *Computer Science (CO-SCIENCE)*, 1(1), 27–34.
- Pramono, D., Ristiono, H., & Bhakti, C. P. (2019). Model program pengenalan kampus untuk mengembangkan kesiapan karir mahasiswa. *Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN) 2019*, 308-314.
- Ramadan, R., & Widyani, Y. (2013). Game Development Life Cycle Guidelines. *ICAC SIS 2013*, 95–100.
- Rohmawati, I., Sudargo, & Menarianti, I. (2019). Pengembangan game edukasi tentang budaya Nusantara “Tanara” menggunakan Unity 3D berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi*, 2(2), 173–184.
- Sa’dyah, H., Bagar, F. N. C., & Putra, A. Z. K. (2017). Analisa kebutuhan pada pembuatan template game design document. *Prosiding SENTIA 2017*, 9, 59-64.
- Saputra, A. A., Putra, F. N., & Yusron, R. D. R. (2022). Pembuatan game edukasi pengenalan kebudayaan Indonesia menggunakan metode Game Development Life Cycle (GDLC) berbasis Android. *JACIS: Journal Automation Computer Information System*, 2(1), 66–73.
- Sihombing, L., & Manurung, D. (2022). Peta Ekosistem Industri Game Indonesia 2021. Direktorat Ekonomi Digital, Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika, Kementerian Informasi dan Informatika. Diunduh dari https://drive.google.com/file/d/1p2wFZIQAfz6qyv13TBRmLCA_v8mazvge/view.
- StatCounter. (Juli 2024). Mobile Operating System Market Share Indonesia. Diakses pada 27 Juli 2024, dari <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>

- Sutrisna, A., Wibisono, Y., & Sukamto, R. A. (2017). ULegends: Mobile game untuk orientasi lokasi kampus. <https://doi.org/10.31227/osf.io/rnmhj>
- Torrente, J., et al. (2013). Evaluation of three accessible interfaces for educational point-and-click computer games. *Journal of Research and Practice in Information Technology*, 45(3/4), 255–267.
- Wahid, A. A. R., & Haryono. (2024). Rancang bangun aplikasi game visual novel untuk penguatan orientasi kampus Universitas Pradita menggunakan Tyranobuilder. *Journal of Animation and Games Studies*, 10(1), 27-44.