

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdi, S., Jusuf, W., & Yode, A. (2021). Penerapan Logika Fuzzy Sugeno untuk Menentukan Reward pada Game Edukasi Platformer Berbasis Android. *Jurnal MEANS*, 174-179.
- Ahmad, A. S., Fatra, N. P., & Risqi, D. R. (2022). Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android. *Journal Automation Computer Information System*, 66-73.
- Ahmad, S., Muh, N. K., & Bahtiar, I. (2023). Analisis Rekaman Suara pada Aplikasi Magic Call dengan Metode Forensik Audio untuk Mendapatkan Bukti Digital. *Jurnal SAINTEKOM*, 111-122.
- Alek, S. (2022). Pemanfaatan Basis Data, Perangkat Lunak Dan Mesin Industri Dalam Meningkatkan Produksi Perusahaan (Literature Review Executive Support Sistem (ESS) For Business). *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial (JMPIS)*, 1-14.
- Anisatun, N. (2022). Game Multi-Platform Untuk Adab Dan Akhlak Anak Muslim Menggunakan Metode Game Development Live Cycle (GDLC). *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 254-265.
- Aprilia, E. C., & Ratih, A. P. (2023). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Berbasis Aplikasi Ibis Paint X Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Karanganyar. *Jurnal Pendidikan Seni*, 34-49.
- Ariesto, H. S. (2020). *Pengembangan Educational Game*. BSD City: TOPAZART.
- BSSN. (2022, Maret 29). *Lanskap Keamanan Siber Indonesia 2021*. Retrieved from bssn.go.id: <https://www.bssn.go.id/laporan-tahunan-monitoring-keamanan-siber-tahun-2021/>

- BSSN. (2023, November 15). *Kepala BSSN Imbau Pelaku UMKM Waspada Kejahatan Siber*. Retrieved from bssn.go.id: <https://www.bssn.go.id/55209-2/>
- BSSN. (2023, Februari 20). *Lanskap Keamanan Siber Indonesia 2022*. Retrieved from bssn.go.id: <https://www.bssn.go.id/lanskap2022/>
- BSSN. (2023, Desember 6). *Lanskap Keamanan Siber Indonesia 2023*. Retrieved from bssn.go.id: <https://www.bssn.go.id/monitoring-keamanan-siber-2023/>
- BSSN. (2023, Desember 21). *Tingkatkan Kesadaran Kalangan Mahasiswa dari Ancaman Siber*. Retrieved from bssn.go.id: <https://www.bssn.go.id/tingkatkan-kesadaran-kalangan-mahasiswa-dari-ancaman-siber-bssn-adakan-literasi-keamanan-siber/>
- Dasep, M. L., Asriyanik, & Winda, A. (2024). Penggunaan Metode GDLC (Game Development Life Cycle) Untuk Mengenal Bendera Dunia. *Jurnal INFOTECH*, 41-48.
- Devi, F. W., Citra, K. D., & Yosa, F. (2022). Perancangan Storyboard Video Dokumentasi Visual KKN Tematik Budaya Keraton Sumedang Larang. *Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental dan Inovatif*, 51-54.
- Dimas, A. M., & Ulya, A. R. (2023). Analisis dan Pengembangan Game Edukasi “Earth Defender” dengan Metode Agile Berbasis Android. *Jurnal Explore IT*, 52-63.
- Dimas, Y. W., Ketut, Q. F., & I Nyoman, Y. A. (2020). Model Game Visual Novel Bertema Edukasi Anti Bullying Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Komputer*, 11-20.
- Donny, M., Andri, F., & Shinta, M. (2022). Implementasi Metode Multimedia Development Life Cycle pada Game Visual Novel “Sebelum Kamu Membenciku”. *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer MH. Thamrin*, 337-351.
- Faris, A. A., Kurnia, P. K., & Zunita, W. (2023). Perancangan Game Edukasi Bertema Pahlawan Indonesia Berbasis HTML5. *Jurnal Informatika Polinema*, 347-352.

- Fitria, N. H., & Rahmania, S. U. (2020). *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Fujiama, D. S. (2022). *Keamanan Cyber (Cyber Security)*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik.
- Gyta, N. W., Tuti, H., & Rudi, K. (2019). Perancangan Game Visual Novel "The Adventure Of Kabayan" Sebagai Media Belajar Bahasa Inggris Untuk TOEFL. *JURNAL NASIONAL ONLINE*, 1-8.
- Hadiprakoso, R. B. (2020). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta: RBH.
- Hafiz, A. F., Asep, J., & Nono, H. (2020). Game Edukasi Pembelajaran IPA Berbasis Visual Novel Studi Kasus: SDN Cibalongsari IV Karawang. *Journal of Information System*, 1-14.
- Ilham, B. (2021). Analisis Pengendalian Mutu Di Bidang Industri Makanan (Studi Kasus: UMKM Mochi Kaswari Lampion Kota Sukabumi). *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2185-2190.
- Indu, I. P. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Ilmiah Technologia*, 86-90.
- Khevin, A., & Ari, P. W. (2023). Perancangan Game Android Novel Visual "Malin Kundang" Menggunakan Renpy Visual Novel Engine. *Jurnal Darma Agung*, 505-512.
- Kuncoro, W., Udin, H., & Verdi, Y. (2023). Kajian Cyber Security Dalam Rangka Koperasi Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 634-645.
- Mahfira, N., Novita, & Fitriana. (2022). Penggunaan Aplikasi Berbasis Smartphone (Ibis Paint X) Untuk Pengembangan Desain Busana. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 10-29.
- Nurlaili, K., Juniardi, N. F., & Fressy, N. (2021). Perancangan Game 2 Dimensi Petualangan Anak Menyelamatkan Orangtua Sebagai Media Edukatif Bagi Anak Dengan Metode Waterfall. *Jurnal Teknologi Informasi*, 19-23.
- Putri, A., Susi, H., & Asmendri. (2020). Pengembangan Media Flowchart (Bagan Arus) Berbasis Microsoft Visio Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi

- Ketentuan Zakat Kelas VIII Di MTsN 6 Tanah Datar. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1-21.
- Raden, B. H., & Wian, A. S. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kesadaran Keamanan Siber. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 94-100.
- Raden, M. M., Hadi, S., Widya, C., & Siti, S. (2021). Rancang Dan Bangun Game Edukasi Anak-Anak Berbasis Android Dengan Unity Menggunakan Metode Game Development Life Cycle. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 102-111.
- Raihan, M., & Sulis, Y. (2023). Penerapan Pemrograman Python Dalam Menentukan Waktu Overhaul Kondensor Turbin Uap. *Jurnal Konversi Energi dan Manufaktur*, 49-57.
- Renna, Y. A., Erma, S., Muhammad, R. A.-T., & Riki, A. (2022). Penerapan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) pada Pengembangan Game Motif Batik Khas Yogyakarta. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 796-807.
- Rianto. (2020). *Sembilan Langkah Jitu Merancang Game Edukasi Menulis Cerpen Berbasis RPG Maker VX Ace*. Sukabumi: CV Jejak.
- Rio, A. K., & Darsanto. (2019). Penerapan Model Pengembangan Game GDLC (Game Development Life Cycle) Dalam Membangun Game. *Jurnal TEKNOKOM*, 31-40.
- Risky, A. S., & Samsoni. (2023). Perancangan Aplikasi Novel Visual Dengan Model MDLC. *Jurnal Ilmu Komputer dan Science*, 1242-1251.
- Rizkyellyasa, S. M., & Yohanes, D. (2023). Prototipe Kunci Pintu Otomatis Menggunakan Sensor Kamera Berbasis Raspberry. *Jurnal Teknologi Industri*, 21-29.
- Rudi, E. S., & Retno, P. (2024). Pembuatan Game Visual Novel Sebagai Media Perkuliahan Menggunakan Ren'Py Berbasis Android. *Jurnal InFact Sains dan Kompute*, 13-17.
- Samuel, R., & Chricela, N. J. (2023). Implementasi Model Flowchart Perancangan Sistem Informasi Akuntansi untuk Permintaan Dana/Advance. *Jurnal Aplikasi Kebijakan Publik & Bisnis*, 97-106.

- Sawali, W. (2022). Penerapan Metode Game Development Life Cycle Pada Pengembangan Aplikasi GamePembelajaran Budi Pekerti. *Jurnal SKANIKA*, 82-91.
- Sri, T. F., Novi, L., & Anggi, A. (2021). Penerapan Metode Waterfall pada Aplikasi Pemesanan Soundsystem Dan Organ Tunggal Jefri . *Jurnal Informatika dan Komputer*, 56-64.
- Wahyu, H. D., Robby, A. P., Muhammad, F. A., Muhammad, Y., Arief, A., Akbaraldino, . . . Wendy, P. S. (2023). Bimbingan Pengenalan Perangkat Lunak Komputer Kepada Siswa – Siswi SMP Djojoredjo . *Jurnal Portal Publikasi*, 510-514.
- Wahyu, W., Eko, B. C., & Hariyady, H. (2020). Rancang Bangun Role Playing Game Timun Mas Dan Raksasa Dengan Menggunakan Metode Game Development Life Cycle. *Jurnal Repositor*, 1577-1584.
- Yudi, M., Fahri, H., & Hasmawati. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Omg Berbasis Web Di Kecamatan Empang Kabupaten Sumbawa. *Jurnal JINTEKS*, 69-77.