

## DAFTAR PUSTAKA

- Amrullah, D.L. *et al.* (2022) “Implementasi Color Detection Menggunakan Algoritma Midpoint Berbasis Sistem Operasi Android,” *Sebatik*, 26(1), hal. 121–130. Tersedia pada: <https://doi.org/10.46984/sebatik.v26i1.1631>.
- Faddillah, A.N. dan Purwanto, A. (2021) “Rancang Bangun Game 2D ‘Lost (Landmark Of Sampit)’ Berbasis Android,” *Jurnal Sistem Informasi*, 13(1), hal. 2255–2264.
- Fasha, L.H. dan Gufroni, M. (2018) “Implementasi Algoritma Collision Detection Pada,” 3(1), hal. 58–65.
- Fauziah, F. dan Putri, E.M. (2021) “Rancang Bangun Game Getuk Shooter Menggunakan Algoritma Collision Detection Berbasis Android,” *JEJARING: Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika*, 6(1), hal. 13–18. Tersedia pada: <https://doi.org/10.25134/jejaring.v6i1.6735>.
- Huda, M. *et al.* (2024) “1 , 2\* , 3,” 3(1), hal. 1–9.
- Lee, K. dan Herman, H. (2023) “Penerapan Metode Mdlc Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Untuk Mengenal Jenis-Jenis Sambal Indonesia,” *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), hal. 272–284. Tersedia pada: <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1034>.
- Muiz, M. dan Arrahman, A. (2022) “Penerapan Collision Detection Pada Game Platformer ‘Culture Seeker,’” *e-Jurnal JUSITI (Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi)*, 11(01), hal. 101–111. Tersedia pada: <https://doi.org/10.36774/jusiti.v11i1.915>.
- Muslem (2024) “Jurnal pendidikan nusantara,” 2024, Vol. 9(Vol. 9 No. 1 (2024): Jurnal Pendidikan Nusantara), hal. 16. Tersedia pada: <https://journal.sepercenter.org/index.php/jpn/article/view/12/10>.
- Nabilah, A.P. *et al.* (tanpa tanggal) “Penggunaan Media Scratch Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa.” Tersedia pada: <https://scratch.mit.edu/>.
- Nugraha, R.M. (2011) “Penggunaan Struktur Data Quad-Tree dalam Algoritma Collision Detection pada Vertical Shooter Game,” *Makalah IF3051 Strategi Algoritma-Sem. 1 Tahun 2010/2011* [Preprint].
- Nurdiyanto, A. dan Winarno, E. (2018) “Penerapan Metode Collision Detection Pada Game Petualangan Menggunakan Aksara Jawa,” 1, hal. 1–6.
- Pangestu, D.A., Fitri, I. dan Fauziah, F. (2020) “Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Dan Promosi Universitas Nasional,” *Jurnal Teknologi Informasi*, 4(1), hal. 35–42. Tersedia pada: <https://doi.org/10.36294/jurti.v4i1.1230>.
- R, S.L. dan Dermawan, D.A. (2021) “Implementasi Algoritma Collision Detection dan Markov Chain untuk Menentukan Behaviour NPC dan Karakter Player pada Game Higiea,” *Journal of Informatics and Computer Science (JINACS)*, 3(01), hal. 12–19. Tersedia pada: <https://doi.org/10.26740/jinacs.v3n01.p12-19>.

- Solihah, B. *et al.* (2022) *Pemanfaatan Scratch Sebagai Media Pembelajaran Pemrograman Berbasis Animasi Di Sekolah Dasar.*
- Yusuf, M.R., Sasmito, A.P. dan Zahro, H.Z. (2024) "PERANCANGAN GAME MITOLOGI 3D " GESANG " DENGAN METODE ALGORITMA COLLISION DETECTION," 8(5), hal. 8323–8330.