

DAFTAR PUSTAKA

- Kii, O. A., & Dewa, E. (2020). Simulasi Phet Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Model Pembelajaran Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Fisika Mahasiswa. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 3(2), 360-367.
- Wahid, M. A., & Ramadhani, F. (2020). Eksperimen Menghitung Momen Inersia dalam Pesawat Atwood Menggunakan Katrol dengan Penambahan Massa Beban. *Jurnal Pendidikan Fisika & Terapan*, 4(Vol. 4 No. 2 (2018)).
- Elias, G. F., Makahinda, T., & Lolowang, J. (2022). Rancang Bangun Alat Timer Otomatis Pesawat Atwood Berbasis Arduino. *Charm Sains: Jurnal Pendidikan Fisika*, 3(1), 19-23.
- Keebler, J. R., Shelstad, W. J., Smith, D. C., Chapparo, B. S., & Phan, M. H. (2020). Validation of the GUESS-18: A Short Version of the Game User Experience Satisfaction Scale (GUESS). *Journal of Usability Studies*.
- LatuMahina, M. A. (2021). Rancang Bangun Game Dungeon Crawler dengan Procedural Content Generation Menggunakan Algoritma Drunkard's Walk.
- Asrizal, Pratiwi, T., & Yohandri. (2022). Tool modelling system of Atwood Machine with remote control of released objects for Tracker Video Analysis. *Journal of Physics: Conference Series*, 2309(1).
- Vakaliuk, T. A., Kontsedailo, V. V., Antoniuk, D. S., Korotun, O. V., Mintii, I. S., & Pikilnyak, A. V. (2020). Using game simulator Software Inc in the Software Engineering education.
- Grub, B. M. (2023, Januari 19). *Manfaat Dari Game Simulasi Untuk Hiburan Ataupun Edukasi*. Diambil kembali dari Bisa Megaxus Group: <https://bisa.megaxus.com/id/game-simulasi/>
- Team. (2025, January 26). *Apa Itu Unity? Pengertian, Sejarah, Fungsi dan Manfaatnya*. Diambil kembali dari CodingStudio: <https://codingstudio.id>
- Deslianti, D., Pahrizal, & Anugrah, R. (2020). PEMBUATAN VIDEO 3D KAMPUS IV UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU MENGGUNAKAN BLENDER DAN ADOBE PREMIER. *JUSIBI - (JURNAL SISTEM INFORMASI DAN E-BISNIS)*, 2(1).
- Wagner, B. (t.thn.). *Dokumen C# - memulai, tutorial, referensi*. | Microsoft Learn. Dipetik July 28, 2025, dari Learn Microsoft: <https://learn.microsoft.com/id-id/dotnet/csharp/tour-of-csharp/>

jones, g. (2022, February 24). *What is WebGL and Why is it a Game Changer for Marketers*. Diambil kembali dari groovejones:
<https://www.groovejones.com/what-is-webgl>

Mayadi, Khalida, R., & Setiawati, S. (2020). Meningkatkan Service Quality Usaha Laundry menggunakan throw-away prototyping. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 7(3).

Fahrenzi, A., Salam, F. N., Ibrahim, G. M., Syaiful, R. R., & Saifudin, A. (2022). Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Inventori Barang Berbasis Web di PT. AINO Indonesia,. *LOGIC : Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, 1(1).

Keys, E., Flude, M. L., Tyerman, J., Sears, K., & Woo, K. (2020). Developing a Virtual Simulation Game for Nursing Resuscitation Education. *Clinical Simulation in Nursing*, 39, 51-54.