

Daftar Pustaka

- [1] ISJONI, *Metode pembelajaran-SEJARAH*. Bandung: Alfabeta, 2007.
- [2] N. Mujyati and S. Sumiyatun, “Kontruksi Pembelajaran Sejarah Melalui Problem Based Learning (Pbl),” *Historia Santiago.*, vol. 4, no. 2, p. 81, 2016.
- [3] I. G. T. Pribadi, A. A. K. A. C. Wiranatha, and P. W. Buana, “Rancang Bangun Game Tower Defense ‘ Defense of Dewata Island ’ Berbasis Android,” *Merpati*, vol. 5, no. 3, pp. 194–206, 2017.
- [4] B. Pane, X. Najoan, and S. Paturusi, “Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia,” *E-Journal*, vol. 12, no. 1, 2017.
- [5] T. Academy, R. Academy, and S. S. Trakt, *Cakrawala Sejarah*. .
- [6] Marzuki, “TARIKH DAN KEBUDAYAAN ISLAM,” *Buku PAI SMP*, pp. 129–149, 2000.
- [7] Nanonano, “Sejarah Kerajaan Samudera Pasai – Latar belakang, Masa Kejayaan dan Keruntuhannya,” *18 oktober*, 2016. [Online]. Available: <https://sejarahlengkap.com/indonesia/kerajaan/sejarah-kerajaan-samudera-pasai>.
- [8] P. Kerajaan, S. Pasai, and S. Politik, “Samudera pasai,” pp. 1–31.
- [9] B. D. Clark, “Games and e-learning,” 2006.
- [10] N. Indra, “Penerapan Algoritma Greedy pada Permainan Tower Defense,” pp. 1–5, 2011.
- [11] P. Games *et al.*, “Plants vs. Zombies,” pp. 4–7, 2010.
- [12] W. G. & C. Pope, “Unity_Game_Engine,” *UNITY GAME ENGINE Overv.*, vol. 1, no. April, p. 11, 2011.
- [13] Yani Nurhadryani et.al, “Pengujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile,” *J. Ilmu Komput. Agri-Informatika*, vol. 2, no. 2010, pp. 83–93, 2013.
- [14] S. Lestari, “Analisis Usability Web (Studi Kasus Website Umkm Binaan Bppku Kadin Kota Bandung),” *J. Ilm. Teknol. Inf. Terap.*, vol. 1, no. 1, pp. 2407–3911, 2014.

- [15] W. A. Kusuma, V. Noviasari, and G. I. Marthasari, “Analisis Usability dalam User Experience pada Sistem KRS Online UMM menggunakan USE Questionnaire,” *J. Nas. Tek. Elektro dan Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 4, pp. 294–301, 2017.
- [16] N. R. Riyadi, “PENGUJIAN USABILITY UNTUK MENINGKATKAN ANTARMUKA APLIKASI MOBILE myUMM STUDENTS,” *Sistemasi*, vol. 8, no. 1, p. 226, 2019.