

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardipal.2010.Kurikulum Pendidikan Seni Budaya yang Ideal bagi Peserta Didik di Masa Depan, Vol 11 No.1 Tahun 2010.  
Di ambil dari:  
<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=25074&val=1548>
- Binanto.Iwan.2010. Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Hartono Dody Suryo. 2015. Pixel JurnalKomputerGrafis.  
Di  
ambildari:<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwiDzNzxxKTVAhVFL48KHWE9D2sQFggiMAA&url=http%3A%2F%2Fjournal.stekom.ac.id%2Findex.php%2FPIXEL%2Farticle%2Fdownload%2F154%2F147&usg=AFQjCNGNV-dXZRUV-KFLWgXXUDQTTUIOVg>
- Jasson. 2009. *Role Playing Game (RPG) Maker – Software Penampung Kreativitas, Inovasi, dan Imajinas Bagi Game Designer*. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Lukman, Napoleon. 2016. Teknik Utama. Vol.XI Nomor.1, April 2016.  
Di ambil  
dari:<http://jagakarsa.ac.id/download.php?file=img/files/Aplikasi%20Akademik%20Online%20Berbasis%20Mobile%20Android%20Pada%20Universitas%20Tama%20Jagakarsa.pdf>
- Munir. 2013. Multimedia - Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: C.V Alfabeta
- Mustaqbal, M Sidi, 2015, Pengujian Aplikasi Menggunakan *Black Box Testing Boundary Value Analysis*, Volume I, No 3, 10 Agustus 2015.  
Diambil  
dari:<http://jitter.widyatama.ac.id/index.php/jitter/article/view/70/50>
- Permana, Silvester Dian Handy. 2015. Pembangunan Aplikasi *Game Android* Pengenalan Pola Warna Pada Paud Posdaya. Vol. 7 No. 2 November 2015.  
Diambil  
dari:[http://ejournal.st3telkom.ac.id/index.php/infotel/article/viewFile/119/pdf\\_01](http://ejournal.st3telkom.ac.id/index.php/infotel/article/viewFile/119/pdf_01) (11 Desember 2016)
- Prasetya, Didik Dwi. 2013. Membuat Aplikasi *Smartphone Multiplatform*. Jakarta :  
PT. Elex Media Komputindo
- Pratama, wahyu.2014.*Game Adventure* Misteri Kotak Pandora. Vol.7 N.2 agustus 2014.

Di ambil dari:

<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=313600&val=7576&itle=GAME%20ADVENTURE%20MISTERI%20KOTAK%20PANDOA>

Purnasiwi, Rona Guines. Dkk. 2013. Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D “Kerusakan Lingkungan” dengan Teknik Masking. Vol. 14 No.04 Desember 2013.

Diambil dari:

<http://ojs.amikom.ac.id/index.php/dasi/article/viewFile/145/130>

Putra, Dian Wahyu. 2016. *Game Eduksi* Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. Vol.1, No.1 Maret 2016

Diambil dari: [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwiSt92CxqTVAhUPTI8KH TPIA VMQFggiMAA&url=http%3A%2F%2Fjurnal.unmerpas.ac.id%2Findex.php%2Finformatika%2Farticle%2Fdownload%2F7%2F12&usg=AFQjCNEcf4\\_UDd55htIQ4Q6ZIBUYZg3hg](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwiSt92CxqTVAhUPTI8KH TPIA VMQFggiMAA&url=http%3A%2F%2Fjurnal.unmerpas.ac.id%2Findex.php%2Finformatika%2Farticle%2Fdownload%2F7%2F12&usg=AFQjCNEcf4_UDd55htIQ4Q6ZIBUYZg3hg)

Rahadi, Rizky. Muhammad. 2016. Perancangan *Game Math Adventure* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. Vol.4 No.1, Januari 2016.

Di ambil dari :

<http://jtsiskom.undip.ac.id/index.php/jtsiskom/article/download/12683/12302>

Rizky, Soetam. 2011. Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak . Jakarta: Prestasi Pustaka

Rosa, A. H., dan Shalahuddin M. 2013. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika Bandung

Safaat, Nazruddin. 2012. *Android - Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet Pc Berbasis Android*. Informatika Bandung

Sulastianto, Harry, 2007, Seni Budaya, Penerbit Grafindo Media Pratama.

Tompoh, Forman. Jos. Dkk. 2016. Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Menu Makan Restoran Berbasis Android. Vol.9, No.1, Oktober 2016.

Di ambil dari:

<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/viewFile/13749/13330>

Zamroni, M. Rosidi. Dkk. 2013. Rancang Bangun Aplikasi Permainan Untuk Pembelajaran Anak Menggunakan HTML5. Vol.5 No.2 September 2013.

Di ambil dari:

[https://www.google.co.id/?gws\\_rd=cr&ei=Dr1xWbajFsm10gSOmYHoBg#q=jurnal+rancang+bangun+aplikasi+permainan+untuk+pembelajaran+anak+menggunakan+HTML5+pdf](https://www.google.co.id/?gws_rd=cr&ei=Dr1xWbajFsm10gSOmYHoBg#q=jurnal+rancang+bangun+aplikasi+permainan+untuk+pembelajaran+anak+menggunakan+HTML5+pdf)