

DAFTAR PUSTAKA

- Alfianika, Ninit. 2016. Buku Ajar Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia. Yogyakarta : Deepublish.
- Anisa Anggi Zahriyatun, Berlilana dan Tri Astuti. 2014. E-TUNG (Edugame Berhitung) Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak TK. STIMIK AMIKOM Purwokerto : Jurnal Telematika. Vol. 7 No.2
- Binanta, Iwan. 2010. Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta : CV. ANDIt
- Pujihastuti, Isti. 2010. Prinsip Penulisan Kuesioner Penelitian. CEFARS : Jurnal Agribisnis dan Pengembangan Wilayah. Vol. 2 No. 1
- Kosidin dan Resha Nur Farizah. 2016. Pemodelan Aplikasi Mobile Reminder Berbasis Android. Bandung : STIMIK JABAR Bandung. (18-19 Maret 2016)
- Kuryanti Sandra J. 2015. Perancangan Animasi Interaktif Tata Cara Pelaksanaan Wudhu dan Sholat Wajib. AMIK BSI Bogor : Jurnal Khatulistiwa Informatika. Vol.3 No.2
- Kustiawan, Usep. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Malang : Gunung Samudera.
- Mustaqbal M. Sidi, Roeri Fajri Firdaus dan Hendra Rahmadi. 2015. Pengujian Aplikasi Menggunakan Blackbox Testing Boundary Value Analysis. Universitas Widyatama : Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan. Vol. 1 No. 3
- Matondang Zulkifli. 2009. Validitas dan Reliabilitas suatu Instrumen Penelitian. UNIMED : Jurnal Tabularasa PPS. Vol. 6 No. 1.
- Narmada Nyoman, I Gede Mahendra Darmawiguna dan I Made Gede Sunarya. 2015. Pengembangan Game Edukasi Tradisional Pupu Berbasis Android. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 4 No.5
- Oktavia, Nova. 2015. Sistematika Panulisan Karya Ilmiah. Yogyakarta : Deepublish.
- Pratama Wahyu. 2014. Game Adventure Misteri Kotak Pandora. STIMIK AMIKOM Purwokerto: Jurnal Telematika. Vol. 7 No. 2.
- Pramuditya Surya Amami, M. Subali Noto dan Dede Syaefullah. 2017. Game Edukasi RPG Matematika. Universitas Swadaya Gunung Jati. Vol. 6 No. 1.

- Ramadhan Taufik dan Victor G Utomo. 2014. Rancang Bangun Aplikasi Mobile Untuk Notifikasi Jadwal Kuliah Berbasis Android. Semarang : STIMIK Prov. Semarang. Vol.5 No.2.
- Rafrastara Fauzi Adi, Hajar Sigit Prajoko, Diginnovac. 2009. Membuat Game Fighting dengan Flash. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Salman Afan Galih, Natalia Chandra dan Norman. 2013. Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Berbasis Android. Jakarta : Binus University. Vol 4 No. 2 Desember 2013
- Sulihati dan Andriyani. 2016. Aplikasi Akademik Online Berbasis Mobile Android Pada Universitas Tama Jagakarsa. Universitas Tama : Jurnal Sains dan Teknologi. Vol. 11 No. 1.
- Sappaile Baso Intang. 2007. Konsep Instrumen Penelitian Pendidikan. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. No. 066 Tahun ke-13.
- Sibero, Ivan C. 2009. Langkah Mudah Membuat Game 3D. Yogyakarta : Mediakom.
- Saeba. 2008. Modeling dan Animasi dengan 3D Studio MAX 2008 dan 2009. Jakarta : Pt. Elex Media Komputindo.
- Wahyunningrum Tenia dan Dwi Januarita. 2015. Implementasi dan Pengujian Web E-Commerce untuk Produk Unggulan Desa. Riau : Jurnal Komputer Terapan. Vol. 1 No. 1.
- Widiastuti Nelly Indriani dan Irwan Setiawan. 2012. Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo. FTIK UNIKOM : Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika. Vol. 1 No.2.
- Yudistira, Yuan. 2011. Membuat Aplikasi Iphone, Andoird & Blackberry itu Gampang. Jakarta : Mediakita.
- Yudistira. 2014. Membuat Game Edukasi Aritmatika dan Geometri. STIMIK AMIKOM Purwokerto : Jurnal Telematika. Vol.7 No.2