

DAFTAR PUSTAKA

- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Harsono, Ma'ruf. 2014. Pengaruh Bermain *Game* terhadap Perkembangan Remaja. Diambil dari: <http://125.160.17.21/speedyorari/view.php?file=ebook/ebook-SU2013/SuryaUniv-Pengaruh-Bermain-Game-terhadap-Perkembangan-Remaja.pdf> (16 Mei 2017).
- Jasson. 2009. *Role Playing Game (RPG) Maker – Software* Penampung Kreativitas, Inovasi, dan Imajinas Bagi *Game Designer*. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Munir. 2013. *Multimedia - Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: C.V Alfabeta
- Novaliendry. Dony. 2013. Aplikasi *Game Geografi* Berbasis Multimedia Interaktif (studi kasus siswa kelas ix smpn 1 rao). VOL. 6 NO. 2 September 2013. Diambil dari: <http://jurnal-tip.net/jurnal-resource/file/10-Vol6No2Sep2013-Dony%20Novaliendry.pdf> (20 Mei 2017).
- 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/view/38/39> (9 Mei 2017).
- Prasetya, Didik Dwi. 2013. *Membuat Aplikasi Smartphone Multiplatform*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Rizky, Soetam. 2011. *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Rosa, A. S., dan Shalahuddin M. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung
- Safaat, Nazruddin. 2014. *Android - Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet Pc Berbasis Android*. Informatika Bandung
- Zamroni, M.Rosidi. dkk. Rancang Bangun Aplikasi Permainan Untuk Pembelajaran Anak Menggunakan Html 5. Vol. 5 No.2 September 2013. Diambil dari: <http://journal.unisla.ac.id/index.php?p=jurnal&id=212> (11 Mei 2017)