

DAFTAR PUSTAKA

- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Dewi, Riyantika. Ade. Dkk. 2015. *Apliasi Multimedia Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Budaya di Indonesia menggunakan Unity Engine untuk Sekolah Dasar*, Vol.3, No.4, Oktober 2015.
Di ambil dari:
https://www.google.co.id/?gws_rd=cr&ei=WAN2WeGiCsqo0gSO0bfwDA#q=menurut+dewi+hal+2+tahun+2015+tentang+multimedia+pdf
- Jasson. 2009. *Role Playing Game (RPG)Maker – Software* Penampungan Kreativitas, Inovasi, dan Imajinasi 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
- Nurhasanah, Youllia Indrawaty. Dkk. 2011. *Implementasi Model CmiFed pada Multimedia Interaktif untuk pembelajaran anak usia tk dan playgroup*, Vol.2, Mei - Agustus 2011.
Di ambil dari : <http://lib.itenas.ac.id/kti/wp-content/uploads/2013/10/No.-2-Vol.-2-Mei-Agustus-2011-1.pdf>
- Permana, Silvester Dian Handy. 2015. *Pembangunan Aplikasi Game Android Pengenalan Pola Warna Pada Paud Posdaya*. Vol. 7 No. 2 November 2015.
Di ambil dari: <http://oaji.net/articles/2016/1669-1482154250.pdf>
- 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&title=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.
Di ambil dari:
<http://ojs.amikom.ac.id/index.php/dasi/article/viewFile/145/130>

- 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. S., 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
- Suryana, Dayat. 2012. Mengenal Teknologi.
 Di ambil dari:
https://books.google.co.id/books?id=X8h5uq5XSYC&pg=PT10&dq=menenal+teknologi+buku+dayat+suryana+tahun+2012&hl=id&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- 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>
- Y.Maryono, B.Patmi Istiana. 2008. Teknologi Informasi dan Komunikasi. Yudhistira
- 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=Dr1xWbajFsml0gSOmYHoBg#q=jurnal+rancang+bangun+aplikasi+permainan+untuk+pembelajaran+anak+menggunakan+HTML5+pdf