

DAFTAR PUSTAKA

- Asmiatun Siti dan Putri Novita Astrid. (2017). Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity. Yogyakarta: Deepublish, from <https://books.google.co.id/books?id=xss9DwAAQBAJ&pg=PA42&dq=elemen+game&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwiHhoTu1NfaAhUCO7wKHcZiCLsQ6AEIJzAA#v=onepage&q=elemen-elemen%20game&f=false>
- Asmiatun Siti dan Putri Novita Astrid. (2017). Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity. Yogyakarta: Deepublish, from <https://books.google.co.id/books?id=xss9DwAAQBAJ&pg=PA4&dq=manfaat+game&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwi8rLzMje bAhWM-mEKHUscDMUQ6AEILDAB#v=onepage&q=manfaat%20game&f=false>
- Enterprise Jubilee. (2015). Mengenal Dasar-Dasar Pemrograman Android. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, from <https://books.google.co.id/books?id=OE9JDwAAQBAJ&pg=PA1&dq=android+adalah&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwj0 r20dLcAhXYdCsKHS nDQ0Q6AEIMzAB#v=onepage&q=android%20adalah&f=false>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) <https://kbbi.web.id/akuntansi>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kuis>
- Maniah dan Hamidin Dini. (2017). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pembahasan Secara Praktis Dengan Contoh Kasus. Yogyakarta: Deepublish, from <https://books.google.co.id/books?id=KSIkDwAAQBAJ&pg=PA35&dq=analisis+kebutuhan+sistem&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwiwlvaSnIPcAhVI7WEKHU0ZBpQQ6AEIODAC#v=onepage&q=analisis%20kebutuhan%20sistem&f=false>
- Muharto dan Ambarita Arisandi. (2016). Metode Penelitian Sistem Informasi Mengatasi Kesulitan Mahasiswa Dalam Menyusun Menyusul proposal Penelitian. Yogyakarta: Deepublish, from <https://books.google.co.id/books?id=t6VzDQAAQBAJ&pg=PA104&dq=metode+waterfall&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwj0pr lsTaAhUeSY8KHYDzBKIQ6AEIJzAA#v=onepage&q=metode%20waterfall&f=false>
- Ridoi Mokhammad. (2014). Cara Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2. Yogyakarta, from <https://books.google.co.id/books?id=k2VSDwAAQBAJ&pg=PA121&dq=construct+2+merupakan&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwi4qeSquoncAhWBU n0KHb8TB2kQ6AEILDAA#v=onepage&q=construct%20%20merupakan&f=false>

- Riska, D., Eka, W., & Eva, J. (2017). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif “ ANAK muslim ” Berbasis Android Menggunakan Construct2 can increase interest of children to learn and know basic religion of islam . Development of of concepts , design look and menu objects . There are three stage, V(2), 152–158.
- Saputra, D., & Rafiqin, A. (2017). Pembuatan Aplikasi Game Kuis “Pontianak Punye” Berbasis Android. *JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA*, V(2), 71–85. Retrieved from ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/khatulistiwa/article/download/2882/1866
- Sari, L. K., & Sasongko, D. (2013). Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Ii. *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika Dan Komputer FTI UNSA*, 2(1), 75–78. Retrieved from <http://ejournal.unsa.ac.id/index.php/seruni/article/view/698>
- Silitonga, M. K., & Rosyida, S. (2015a). ANIMASI INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI INDONESIA TSUNAMI EARLY WARNING SYSTEM (INATEWS). *SISTEM INFORMASI STMIK ANTAR BANGSA*, IV(No.2), 200–207. Retrieved from <http://ejournalab.com/index.php/jsi/article/view/39/pdf>
- Silitonga, M. K., & Rosyida, S. (2015b). Animasi Interaktif Sebagai Media Sosialisasi Indonesia Tsunami Early Warning System (Inatews). *Jurnal Sistem Informasi Stmik Antar Bangsa*, IV(2), 200–207. Retrieved from <http://ejournalab.com/index.php/jsi/article/view/39/pdf>
- Setiawan Adi Yohan. (2017). Belajar Android Menyenangkan. Surabaya: CV Cipta Media Edukasi, from <https://books.google.co.id/books?id=CfxFDwAAQBAJ&pg=PA11&dq=intel+xdk+adalah&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwj9o8ratoncAhUVfysKHSd8Dd8Q6AEIKTAA#v=onepage&q=intel%20xdk%20adalah&f=false>.
- Suparno Agus. (2017). Membuat Aplikasi Android Dengan Microsoft Power Point. Banyumas: CV. Sakti, from <https://books.google.co.id/books?id=bGILDwAAQBAJ&pg=PA19&dq=quiz+adalah&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwj8gOeY8trcAhXJXCsKHbR5DLIQ6AEILTAB#v=onepage&q=quiz%20adalah&f=false>
- Tompo, Basman. (2017). MEMBUAT APLIKASI DAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF. Yogyakarta: Ikatan Guru Indonesia, from <https://books.google.co.id/books?id=0CxCDwAAQBAJ&pg=PA144&dq=intel+xdk+adalah&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwj9o8ratoncAhUVfysKHSd8Dd8Q6AEIMDAB#v=onepage&q=intel%20xdk%20adalah&f=false>

Wicaksono Rizky Soetam. (2017). Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta, from <https://books.google.co.id/books?id=h7o0DwAAQBAJ&pg=PA353&dq=black+box+testing+merupakan&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwiSmPOavoncAhUZdt4KHcYCADEQ6AEILjAB#v=onepage&q=black%20box%20testing%20merupakan&f=false>