

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, R. 2014. *Be Creative With HTML5 Canvas*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Damar P, Punto, 2015. *Bikin Game Tanpa Coding Dengan Construct 2*. Yogyakarta : ANDI.
- Dennis, A., et al. 2009. *System Analysis & Design With UML Version 2.0 3rd Edition*. America: John Willey & Sons.
- Fahriza, Muhammad. 2012. *Merancang dan Membangun Aplikasi Game Zero Velocity Menggunakan Unity 3D*. Yogyakarta.
- <https://www.scirra.com/construct2>
- Mardi Iwan Gunawan Sharagih, 2014. *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bangun Ruang Pada Tingkat Sekolah Dasar Dengan Metode Computer Assisted Instruction*. Jurusan Teknik Informatika, STMIK Budi Darma Medan.
- Rizqi Sukma Kharisma, Reno Kurniawan, Andre Cristiyana Wijaya, 2015. *Perancangan Media Pembelajaran Berhitung Berbasis Multi Media Flash*. STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- STMIK Teknokrat. 2014. *Buku Panduan Penulisan Proposal Penelitian Skripsi*. Bandar Lampung.
- Sugiyono., 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*, Bandung.
- Tim Bina Karya Guru, 2006. *Terampil Berhitung Matematika Untuk SD Kelas V*. Jakarta : Erlangga.
- Yunis Aprilianti, Uning Lestari, Catur Iswahyudi, 2013. *Aplikasi Mobile Game Edukasi Aritmatika dasar Berbasis Android*. Jurusan Teknik Informatika, Institute Sains & Teknologi AKPRIND Yogyakarta.