

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwijaya, M., Iman, K., dan Christyono, Y., 2015, *Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2*, Jurusan Teknik Elektro, Universitas Diponegoro, Semarang.
- Arifin, Z, Listyorini, T, dan Fiati, R., 2015, *Membangun Game Petualangan Sejarah Peninggalan Sunan Kudus Berbasis Android*, Universitas Muria Kudus, Kudus.
- Chua dan Dyson, 2004, *Applying the ISO 9126 model to the evaluation of an e-learning system*, ASCILITE.
- Clark, D., 2006. *Game and e-learning. Sunderland: Caspian Learning*.
- Hermawan, S., dan Stephanus. 2011, *Mudah Membuat Aplikasi Android.*, CV. Andi Offset, Yogyakarta.
- Jeff, T., 2005, *Software Quality Engineering: Testing, Quality Assurance, and Quantifiable Improvement*.
- Jogiyanto , 2005, *Analisis & Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori Dan Praktek Aplikasi Bisnis*, Andi, Yogyakarta.
- Mahardhika, N.K., Jusuf, J.B.K., Priyambada, G., 2018, *Dukungan Orangtua Terhadap Motivasi Berprestasi Siswa SKOI Kalimantan Timur Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani*, Program Studi Pendidikan Olahraga, Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur.
- Nazruddin, 2012, *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Informatika, Bandung.
- Nurdin, Usman, 2002, *Konteks implementasi berbasis Kurikulum*, CV Sinar Baru, Bandung.
- O'Brein, dan James A., 2005, *Pengantar Sistem Informasi*, Salemba 4, Jakarta.
- Purwaningsih, R.I., 2014, *Perancangan Game Edukasi Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional untuk Anak Sekolah Dasar*, Jurusan Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Ramadan, Rido dan Widyani, Yani. 2013, *Game Development Life Cycle Guidelines*, Data and Software Engineering Research Group, Institut Teknologi Bandung, Bandung.
- Republik Indonesia, 2010, *Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2011 tentang Cagar Budaya*.

- Sari, B.K., dan Sudarmilah, E., 2016, *Rancang Bangun Multi Platform Edugame untuk Sejarah Khulafaurrasyidin*, Program Studi Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan, R&D)*. Alfabeta, Bandung.
- Sulistiyowati, W. 2017, *Cookingpreneur For Kids Melatih anak Berwirausaha Kuliner Sejak Dini*, Indiva Media Kreasi, Surakarta.
- Teknokrat, 2015, *Pedoman Penulisan Proposal dan Skripsi*, Bandar Lampung.
- Tian, J., 2005. *Software Quality Engineering: Testing, Quality Assurance, and Quantifiable Improvement*. John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey.
- Zeembrey, 2006, *12 Jurus Pemungkas Animasi Kartun Dengan Flash 8*, PT. Elex Media Komputindo, Gramedia, Jakarta.