

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Bahra bin Ladjamudin, 2005, Analisis dan Desain sistem Informasi, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Bursan, & Fitriyah., 2015, Perancangan Permainan (Game) Edukasi Belajar Membaca Pada Anak Prasekolah Berbasis Smartphone, *Jurnal TEKNOIF*, 3(1), 62–70.
- Chua, B. B., & Dyson, L. E. , 2004, *Applying the ISO 9126 model to the evaluation of an elearning system. Beyond the comfort zone: Proceedings of the 21st ASCILITE Conference*, (pp. **184-190**). Perth.
- Gulo, W., 2002, *Metedologi Penelitian*, Grasindo, Jakarta.
- Hadiluwih, 2006, Undang-undang Lalu Lintas Sebagai Regulasi Tertib Lantas Kota Medan, *Jurnal Equality*, 11, 2.
- Hartanto, A.D., Mega, W., Duhita, P., & Tinangon, A., 2014, Perancangan Game Multiplatform Menggunakan Scirra Construct 2 Dan Html 5, *Simposium Nasional RAPI XIII*, 1–8.
- Hurd, D., & Jenuings, E., 2009, Standarized Educational Game Ratings: Suggested Criteria, <http://www.scribd.com/doc/16445410/Educational%0AGame-Ratings>, diakses tanggal 20 September 2017
- Ibnu, D., 2014, *Dasar-Dasar Metedologi Penelitian*, Universitas Negri Malang, Malang.
- Ismail, J., Marisa, F., Wijaya, I.D., 2016, Aplikasi Pengenalan Rambu Lalu Lintas Menggunakan Metode Fuzzy Mamdani Berbasis Android, 1, 33-39.
- Istiyanto, Jazi Eko, 2013, Pemograman Smartphone : Menggunakan SDK Android an Hacking Android (Edisi Pertama), Graha Ilmu, Yogyakarta.
- ISO/IEC 9126, 2001, *Software Engineering-Software Product Quality-Quality Model*, Canada.
- Jaya, I.B.K.A., Buana, P.W., Cahyana, A., 2015, Game Edukasi Rambu Lalu Lintas berbasis Android, 3, 3.
- Jeff, T., 2005, *Software Quality Engineering: Testing, Quality Assurance, and Quantifiable Improvement*.
- Kristanto, R.K., 2013, Mengukur Peforma Android Menggunakan GameBench, <http://tekno.kompas.com/read/2013/11/25/1044136/>, diakses tanggal 11 November 2017.
- KORLANTAS POLRI, 2017, Statistik penindakan pelanggaran kendaraan bermotor, <http://korlantas-irsms.info>, diakses tanggal 21 September 2017.
- Kuswanto., 2011, Metode Observasi Penelitian (Pengamatan Langsung di Lapangan), <http://www.klikbelajar.com>, diakses tanggal 23 September 2017.
- McLeod. Raymond, 2001, Sistem Informasi Manajemen, Jakarta.
- Muchisin Riadi, 2013, Definisi dan Elemen Game, <http://www.kajianpustaka.com>, di akses 23 September 2017.

- Narimawati, U., 2007, *Riset Manajemen Sumber Daya Manusia Aplikasi dan Contoh Perhitungannya*, Agung Media, Jakarta.
- Nendya, M.B., Gunanto, S.G., & Sentosa, G.R., 2015, Pemetaan Perilaku Non-Playable Character Pada Permainan Berbasis Role Playing Game Menggunakan Metode Finite State Machine, *Journal of Animation and Games Studies*, 2, 1, 185–202.
- Parwita, W.G.S., & Putri, L.A.A.R., 2012, Komponen Penilaian Kualitas Perangkat Lunak Berdasarkan Software Quality Models, *Semantik*.
- Pujiadi, 2004, Pengembangan Game Edukasi Untuk Media Bantu Pembelajaran Drill And Practice Sebagai Persiapan Siswa, <http://www.lpmpjateng.go.id>, diakses tanggal 23 September 2017.
- Rahadian, M.F., Suyatno, A., & Maharani, S., 2016, Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game “the Relationship”, *Jurnal Informatika Mulawarman*, 1, 11, 14–22.
- Republik Indonesia, 2009 Undang-undang Lalu Lintas Dan Angkutan Jalan.
- Rifandi, E., 2017, Perancangan Aplikasi Game Simulasi Lalu Lintas Berbasis Android Dengan Metode Quad-Tree, 1, 16.
- Roger S. Pressman., 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi* (Buku Satu), ANDI Yogyakarta.
- Sholekhah, I.A., Arwani, I., Afirianto, T., 2017, Pembangunan *Game* Edukasi Ayo Belajar Rambu-Rambu Lalu Lintas Berbasis Kinect (Studi Kasus TK Kemala Bhayangkari 10 Kota Malang), 1, 2, 395-404.
- Sudjana, Nana, 2005, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Sinar Baru A I gensido Offsite, Bandung.
- Tian, J, 2005, *Software Quality Engieering: Testing, Quality Assurance, and Quantifiable Improvement*, **Wiley-IEEE Computer Society Press**.
- Wahono, R.S., 2007, Antara Game, Pendidikan dan HP, <http://bestchildrennofgod.wordpress.com>, diakses tanggal 20 September 2017.
- Whitten, J. L., Bentley, L. D., Dittman, K.C. , 2004, *System Analysis and Design Methods*.
- Wulandari, D., 2016, Aplikasi Game Edukasi Tebak Kata dan Aksara Lampung. *STMIK Teknokrat Lampung*, Lampung.
- Wulandari, F., 2015, Pemahaman Pelajar Tentang Disiplin Berlalu Lintas (Studi Di SMK Kesehatan Samarinda), 3, 52-64.