

DAFTAR PUSTAKA

- Alfidella, S., Kusumo, D. S. and S, D. D. J. (2015) 'Pengukuran Usability I-Caring Berbasis ISO 9241-11 dengan menggunakan partial least square (PLS)', 2(1), pp. 1747–1755.
- Aljawiy, A. Y. (2016). Pengujian Perangkat Lunak Game Flash The- Utans Untuk Melakukan Penjaminan Kualitas Terhadap Tingkat Usability Game, 1(1), 1–8.
- Ashari, Y., Kridalukmana, R. and Windasari, I. P. (2016) 'Pembuatan Aplikasi Permainan Pengenalan Provinsi di Indonesia Melalui Game "Adventure Indonesia" Berbasis Android', *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 4(2), pp. 389–397.
- Busran.and Fitriyah., 2015, Game Sejarah Perjuangan Kapitan Patimura Berbasis Android, *Prosiding SNATIF*, 2, 21–28.
- Jazi Eko Istiyanto., 2013, Permainan Edukatif Tentang Sejarah Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia di Surabaya, *e-Proceeding of Applied Science Universitas Telkom*, 2(3), 1134–1139.
- Kasus, S., Kelas, S. and Smpn, I. X. (2013) 'Jurnal Teknologi Iinformasi& Pendidikan Vol . 6 No . 2 September 2013 ISSN : 2086 – 4981 VOL . 6 NO . 2 September 2013', 6(2), pp. 106–118.
- Kisroh, A., Sentinuwo, E. S. R. and Sugiarto, B. A. (2015) 'Prototipe Game Petualangan Pariwisata Sulawesi Utara', 6(1).
- Koma, P. and Surakarta, A. (2015) 'Pembuatan Aplikasi Game The Adventure Of Nhard Pada KOMA AMIKOM Surakarta', 1(1), pp. 32–41.
- Mat Diah., 2010, Perancangan Game Multiplatform Menggunakan Scirra Construct 2 Dan Html 5, *Simposium Nasional RAPI XIII*, 1–8.
- Narimawati, 2007. *Riset Manajemen Sumber Daya Manusia Aplikasi dan Contoh Perhitungannya*. Agung Media, Jakarta.
- Nendya, M. B. *et al.* (2015) 'Pemetaan Perilaku Non-Playable Character Pada Permainan Berbasis Role Playing', 1(2), pp. 185–202.
- Pontororing, N., Sengkey, R. and Tulenan, V. (2016) 'Game Pengenalan Objek Wisata Kota Tomohon', *E-Journal Teknik Informatika*, 7(1), pp. 1–6.
- Rahadian, M. F., Suyatno, A. and Maharani, S. (2016) 'Penerapan Metode

- FiniteState Machine Pada Game “ The Relationship ”, 11(1), pp. 14–22.
- Rostiyati, A. (2013) ‘Potensi wisata di lampung dan pengembangannya’, 5(1), pp. 148–162.
- Sholihin, M. and Farouq, K. (2016) ‘Game Pass-Puzz dengan Construct 2’, *Joutica-Press*, pp. 18–21.
- Ubaidillah, A. and Hidayatullah, A. Z. (no date) ‘Media Promosi Destinasi Pariwisata Melalui Game Petualangan Edukasi Lets ’ s Explore Indonesia Tourist Destination’, pp. 123–130.
- Wulandari., 2016, Aplikasi Game Edukasi Tebak Kata dan Aksara Lampung. *STMIK Teknokrat Lampung*, Lampung.
- Zaini, T. M. and Endah, O. D. (2014) ‘Promosi Objek Wisata Unggulan Lampung Melalui Media “ Magicbook ” Berteknologi Augmented Reality’, pp. 674–685.