

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, W., 2013. *Analisa Kepuasan Mahasiswa terhadap Website Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)*. Prosiding SNST Fakultas Teknik.
- Adiwijaya, M, Imam, K, dan christyono, Y., 2015. *Pengembangan game edukasi platform belajar matematika berbasis android menggunakan construct 2*. Transient, Vol. 4, No. 1.
- Azis, S., 2013 *Kisah –kisah 25 Nabi & Rasul*, Jakarta Pusat, Kunci Komunikasi.
- Chikhungunya, Definisi Game dan Jenis-Jenisnya,
<http://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya>, diakses pada tanggal 02/12/2017, pukul 19.00
- Darmawan., 2011. Pengertian multimedia dari para ahli.
[Ekokhoerul.wordpress.com/tag/pengertian-multimedia-dari-para-ahli/](http://ekokhoerul.wordpress.com/tag/pengertian-multimedia-dari-para-ahli/), diakses pada tanggal 16/12/2015, pukul 17.00
- Desta, N., 2016. Pengertian game edukasi menurut para ahli dan contohnya lengkap.
<http://www.indonesiastudents.com/pengertian-game-edukasi-menurut-para-ahli-dan-contohnya-lengkap/>, diakses pada 02/12/2017, pukul 19.50
- Eva, H., 2009. Game edukasi (*Educational Games*).
<http://berbasistik.blogspot.co.id/2015/12/game-edukasi.html>. diakses pada 02/12/2017, pukul 19.55
- Fauzi, M., Cahya, R, dan Tresnawati, D., 2013. *Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Karies Untuk Anak Usia 6-8 Tahun*. Jurnal Algoritma.
- Gunawan, G., dan Bunyamin, H., 2015. *Pengembangan Aplikasi Kisah 25 Nabi Dan Rasul Berbasis Android*. Jurnal Algoritma.
- Hurd, D., dan Jennings, E., 2015, *Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria*.
- Indrajani., 2011. *Perancangan Basis Data dalam All in 1*, PT. Elek. Media Kumputindo, Jakarta.
- Juansyah, A., 2015. *Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted- Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android*. Jurnal Algoritma
- Mahdamy, U. M., Solikin, dan Hanifa, A. (2011). *Aplikasi Education Game Berbasis Flash Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak -Anak*. Bandung: Program Studi Manajemen Informatika, POLITEKNIK Telkom Bandung.
- Maksum, M. A., 2016. *Kisah teladan Mahadahsyat 25 Nabi & Rasul untuk anak*. Yogyakarta : Shira Media

- Martiani, (2010). *101 Info Tentang Kisah Nabi dan Rasul*. Bandung: Dar! Mizan.
- Nazruddin, H. Safaat., (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika Bandung,
- Noviyanti, D., 2017. *The Prophets Kisah Hikmah 25 Nabi Allah*. PT Gramedia Pustaka Pusat.
- Prayoga, S. H., & Sensuse, D. I., 2010. *Analisis Usability Pada Aplikasi Berbasis Web dengan Mengadopsi Model Kepuasan Pengguna (user Satisfaction)*. Jurnal Sistem Informasi MTI-UI, Jakarta.
- Rozi. F. Z., 2010 pengertian game atau permainan.
<http://erepo.unud.ac.id/9514/3/84e8890308074598fcf70278cff785ee.pdf>, diakses pada tanggal 15/12/2017. Pukul 19.00
- Sayyid., Salafuddin, A., 2009. *Mendidik Anak Bersama Nabi*. Solo : Pustaka Arapah.
- Shiddiq, Rizal. N., 2013. *Kisah Singkat 25 Nabi dan Rasul*
- Sugiyanto., Hening, D., 2011. *Game Edukasi Ragam budaya Sebagai Media Pembelajaran Budaya Tentang Pakaian Dan Rumah Adat Diindonesia*. Jurnal semantic.
- Sujiono., Yuliani, N., 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT indeks.
- Sutopo, Ariesto Hadi., 2012. *Teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Supardi. Y., 2017. *Koleksi Program Tugas Akhir dan Sekripsi Dengan Android*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Tian, J., 2005. *Software quality engineering: testing, quality assurance, and quantifiable improvement*. John Wiley & Sons.
- Vitianingsih, A. V., 2016. *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal Inform Vol. 1.
- Wulan, A., 2016. *Kisah Ajaib 25 Nabi & Rasu untuk Anak Shaleh..* Jawa Barat: Mentari Media