

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, W., 2013. Analisa Kepuasan Mahasiswa terhadap Website Universitas Negeri Yogyakarta (UNY). *Prosiding SNST Fakultas Teknik*.
- Agus, C., Adriyanti, D. T., Syahbudin, A. & Basori, A. F., 2014. *Tanaman Langka Indonesia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- D, W. & I., 2007. *Kamus Istilah Konservasi. Pusat Konservasi Tumbuhan Kebun Raya Bogor*. s.l.:Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia.
- Eva, 2009. Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar. Malang. *Sekolah Tinggi Informasi & Komputer Indonesia*.
- H. & S., 2010. *Cerdas dengan game: Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hurd, D. & Jennings, . E., 2015. *Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria*. s.l.:s.n.
- I., 2011. *Perancangan Basis Data dalam All in 1*. Jakarta: PT. Elek. Media Kumputindo.
- John , W. & S., 2014. *Gaming Development Fundamentals*. s.l.:Microsoft Official Academic Course.
- M.J.A, M.Pd, D., Kristianti, M.Si, W. & Adhalia, S.Si, D., 2016. *BUPENA Buku Penilaian Tema Selamatkan Makhluk Hidup, Persatuan dalam Perbedaan, serta Tokoh dan Penemuan Jilid 6A*. Jakarta: Erlangga.
- Nazruddin, S. H., 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Table PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- 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*.

- Pressman, R. S., 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak*. 7 ed. Yogyakarta: Andi.
- Rozi, F. Z., 2010. *Pengertian game atau permainan*, s.l.: <http://erepo.unud.ac.id/9514/3/84e8890308074598fcf70278cff785ee.pdf>, diakses pada tanggal 15/05/2018. Pukul 17.00.
- S., K. et al., 2017. *Tumbuhan Langka Indonesia 50 Jenis Tumbuhan Terancam Punah*. Pertama ed. Jakarta: LIPI Press.
- Schell, J., 2008. *The Art of Game Design*. usa: Morgan Kaufmann .
- Setiawan, E., Syaripudin, U. & Gerhana, Y. A., 2016. Implementasi Teknologi Augmented Reality Pada Buku Panduan Wudhu Berbasis Mobile Android. *JOIN*, Volume 1, pp. 32-33.
- Sutopo, A. H., 2013. *Multymedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tian, J., 2005. *Software quality engineering: testing, quality assurance, and quantifiable improvement*. John Wiley & Sons. s.l.:s.n.