

## DAFTAR PUSTAKA

- A.S, R. & Shalahuddin, M., 2015. Rekayasa Perangkat Lunak. In: *Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung, pp. 175-208.
- Arsyad, A., 2011. Media Pembelajaran. *Rajawali Pers*.
- Assaf B, D., 2011. Mobile Application Testing (Best Practices to Ensure Quality). Amdocs, 2.
- Ditto, R. P. & Mahendra, A. N., 2016. Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Universitas Negri Yogyakarta*, Volume XIV.
- Dony, N., 2013. APLIKASI GAME GEOGRAFI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF. *Elektronika Fakultas Teknik, Universitas Negri Padang*, Volume VI, p. ISSN : 2086 – 4981.
- Ghozali, Imam. 2013. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS. Edisi Ketujuh. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hanny, H. & Rahmatsyam, L., 2012. GAME EDUKASI “EVAKUATOR” BERGENRE PUZZLE DENGAN GAMEPLAY BERBASIS KLASIFIKASI SEBAGAI SARANA PENDIDIKAN DALAM MITIGASI BENCANA. *Universitas Dian Nuswantoro, Semarang*, Volume XI.
- Hasyim, L. A. P. & Mulyadi, V., 2015. Kajian Pengenalan Alfabet untuk Anak Usia 3-5 Tahun Dalam Bentuk Board Game. *Jurnal RupaRupa*, IV(2), p. 143.
- IBM SPSS Statistics 20(www.Downloadha.com)
- Jogiyanto. HM, 2010, "*Perancangan Sistem Informasi Pengenalan Komputer*". Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Mariati, 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Model Games “Gedutan” Dalam Pembelajaran Akuntansi Pada Siswa Kelas X Smk - Bm Se- Kota Medan. *Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan*.
- Mohamad, A. & al, e., 2015. Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Kampus UNDIP Tembalang*, Volume IV.
- Nadya & Paramitha, M., 2014. PERANCANGAN DESAIN GAME “MONKEYKING – JOURNEY TO THE WEST”. *JURNAL RUPARUPA*, III(2).

- Nia, A. S. & Mardono, 2016. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X IIS SMA LABORATORIUM UNIVERSITAS NEGERI MALANG. *Universitas Negri Malang*, Volume IX.
- Roedavan, R., 2017. *Construct 2 Tutorial Game Engine*. Bandung: Informatika.
- Romney, M. & Steinbart, P., 2012. Accounting Information System. *United States: Pearson Prentice Hal*.
- Sucipto, Toto., et al, 2011. *Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa dan Perusahaan Dagang*. Yudhistira. ISBN : 987-979-029-079-8.
- Sutabiri, 2012, *Konsep Sistem Informasi*, Andi Yogyakarta.
- Sutopo, A., 2003. *Analisis dan Desain Berorientasi Objek*. Yogyakarta: J&J Learning.
- Suryono, Bambang (2008) Analisis Regresis Terapan dengan SPSS. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tian, J., SOFTWARE QUALITY ENGINEERING, In V. Moliere, Ed. TESTING QUALITY ASSURANCE, AND QUANTIFLABLE IMPROVEMENT. Canada: Jhon Wiley & Shons, Inc., Hoboken, New Jersy 2005.
- Yudhi, M., 2008. Media Pembelajaran. *GP Press*.