

DAFTAR PUSTAKA

- Andry,. (2011). Android, sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* yang menyertakan *middleware* (*virtual machine*).
- Adams 2014. Mendefinisikan genre aplikasi, “GENRES *are categories of aplikasis characterized by particular kinds of challenge, regardless of setting or aplikasi-world content*”.
- Expro. (2014). Macam-macam genre game .
- Fathurohman, A. (2014). sebagai media hiburan game ini bias dijadikan sebagai media pembelajaran dan pengetahuan bagi generasi muda .
- Hunter, R. (2011). *Gamification* menciptakan interaksi dengan pengguna melalui suatu mekanisme yang menyerupai *aplikasi*
- Indah, F. (2014). Definisi game menurut para ahli.
- Luther. (1994). Multimedia Development Life Cyle (MDLC).
- Myers. (2004). Pengujian Black Box Testing digunakan untuk menguji fungsi-fungsi khusus dari perangkat lunak.
- Prambayun, A. (2015). Pora Perancangan Gamifikasi Untuk Membangun Engagement Siswa Dalam Belajar.
- Soekanto. (2013). Faktor-Faktor yang mempengaruhi perubahan kebudayaan. 275.
- Tumminello, 2005). Dalam Busran dan Fitriyah (2015) Oktavia, *Pembuatan Game Edukasi Berbasis Conruct 2* Sebagai Media Pembelajaran Fisika Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. 2015
- Umbara, D. (2015). Budaya suku Batak.
- Septiandari, S. A. (2015). SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS DAERAH RAWAN KRIMINALITAS DI KOTA PONTIANAK BERBASIS WEB Sisilia
- Setiawan, B. (2013). Analisis Kebutuhan Informasi - Perencanaan Sistem. Fakultas Teknik Universitas Tanjungpura.