

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanto, Apriyanto dan Ishak Saputra Lasodi. 2016. "*Pembuatan Game Labirin Menggunakan Aplikasi Construct2 Berbasis Online*". *Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer*. 2(2).64.
- Ekawati, Putri Ludviah dan Achmad Zakky Falani. 2015. "*Pemanfaatan Teknologi Game Untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android*". *Jurnal Link*. 22(2). 5-30.
- Ependi, Usman dan Nyimas Sopiah. 2015. "*Aplikasi Media Belajar Matematika Berbasis Android*". *Makalah*. Dalam: Seminar Teknologi Informasi 2015.
- Hanafri, Muhammad Iqbal dan Sinta Oktapiani. 2013. "*Aplikasi Pengenalan Peta Indonesia, Adat Istiadat dan Suku Bangsa*". *Jurnal Sisfotek Global*. 3(2). 14.
- Novandya, Andika dkk. 2012. "*Aplikasi Pengenalan Budaya Dari 33 Provinsi Di Indonesia Berbasis Android*". *Makalah*. Dalam Seminar: Seminar Ilmiah Nasional Komputer dan Sistem Intelejen", Depok, 18-19 September.
- Nugraha, Taufik Septa dan Dewi Tresnawati. 2015. "*Pengembangan Aplikasi Pengenalan Kesenian Daerah Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android*". 2015. *Jurnal Algoritma*. 12(1).
- Rosa, A.S.,& Shalahudin, M. 2016. "*Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*". Modula, Bandung.
- Teresa, Clara Riyanti dkk. 2015. "*Upaya Pengenalan Pakaian Adat Indonesia Pada Anak Sekolah Dasar, Menggunakan Augmented Reality Pada Book Design*". *Serat Rupa Jurnal of Design*. 1(3). 428-436.
- Vitianingsih, Anik Vega. 2016. "*Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*". *Jurnal INFORM*. 1(1).