

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdiyana, M. (2009) 'Meningkatkan Kepedulian terhadap Kelestarian Lingkungan Hidup Melalui Pemilahan Sampah Mandiri', pp. 1–12.
- Aisyah (2013) 'Pengelolaan Sampah Rumah Tangga Berbasis Masyarakat di Rt 50 Kelurahan Sungai Pinang Dalam Kecamatan Samarinda Utara (Tinjauan Peraturan Daerah Kota Samarinda Nomor 02 Tahun 2011 Tentang Pengelolaan Sampah)', *Beraja Niti*, 2, p. 10.
- Ashari (2014) 'Perancangan Aplikasi Puzzle Tokoh Pejuang Kemerdekaan Menggunakan Linear', *STMIK Budi Darma Medan*, pp. 66–71.
- Hanggoro, A. C., Kridalukmana, R. and Martono, K. T. (2015) 'Pembuatan Aplikasi Permainan "Jakarta Bersih" Berbasis Unity', *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 3(4), pp. 503–511.
- Katadata.co.id (2015) *Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif smartphone terbesar keempat didunia setelah China, India, dan Amerika*. Available at: <http://katadata.co.id/opini/2015/09/29/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia> (Accessed: 10 Mey 2018).
- Kurniawan, D. C., Ariyanti, D. and Marzuki, I. (2017) 'Pembuatan Game Arcade 2D Bertemakan Lingkungan Berbasis Android', 7(1), pp. 23–29.
- Myer, Glen (2014). *The Art of Software Testing*, Second Edition New York:Wiley
- Nendya, M. B., Gunanto, S. G. and Santosa, R. G. (2015) 'Pemetaan Perilaku Non-Playable Character Pada Permainan Berbasis Role Playing Game Menggunakan Metode Finite State Machine', *Journal of Animation and Games Studies*, 1(2), pp. 185–202.
- Pamungkas, Agung.dkk. (2014). '*Penerapan Algoritma A* (A Star) pada Game Edukasi The Maze Island Berbasis Android*'. Skripsi. Jurusan Teknik Informatika, STMIK GI MDP. Palembang.
- Putu, I. D. *et al.* (2014) 'Aplikasi Game Edukasi Trash Grabber Untuk Mengenal Jenis-Jenis Sampah Pada Smartphone Berbasis Android', *Merpati*, 2(2), pp. 215–225.
- Rahadi, M. R., Iman Satoto, K. and Windasari, I. P. (2016) 'Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android', *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 4(1), p. 44.
- Riwinoto, Rizki, A. L. and Salidowati, R. (2016) 'Observasi Tingkat Stres dan Perfomansi Permainan Player Studi Kasus : Game Edukasi ChipMonk Season 1', pp. 29–37.
- Salman, A. G., Norman and Chandra, N. (2013) 'Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Berbasis Android', *ComTech*, 4(2), pp. 1138–1154.
- Setiawan, A., Kridalukmana, R. and Windasari, I. P. (2015) 'Pengembangan

- Permainan Edukatif Pahlawan Nasional Berbasis Android', *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 3(3), p. 393.
- Sutopo, Hadi. (2012) ' Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Dengan Flash, Php, dan Mysql', *Jurnal Informatika*, 11(2), pp. 1-7
- Universitas Teknokrat Indonesia (2017) *PEDOMAN AKADEMIK KURIKULUM 2017*. Lampung: Universitas Teknokrat Indonesia.
- Utomo, R. M. (2013) 'Turn Based Strategy Game Menggunakan Algoritma Resource Assignment Pada Perangkat Mobile Android', *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, 2(2), pp. 35-42.
- Wibisono, Wahyu dan Yulianto Lies (2010) 'Perancangan Game Edukasi untuk Media Pembelajaran pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan'. *Jurnal Speed*. Pacitan : Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi.
- Wijaya, E. (2013) 'PERANCANGAN PERMAINAN GREENPLAY SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN PEDULI LINGKUNGAN BAGI ANAK-ANAK', *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 2(2), pp. 1-18
- Wijaya, Y. P. (2014) *Pengertian Multimedia Interaktif*. Available at: <http://yogapermanawijaya.wordpress.com/2014/04/24/pengertian-multimedia-interaktif-2/> (Accessed: 10 Mey 2018).