

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, C. & Wahyudi, T., 2015. Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia. *IJSE - Indonesian Journal on Software Engineering*, 1(1), p.3.
- Arif, M. & Risnasari, M., 2016. PENERAPAN TEKNOLOGI GAME BERHITUNG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MATEMATIKA PADA SISWA TINGKAT SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Edutic*, III(1), pp.48-57.
- Chua, B.B. & Dyson, L.E., 2004. Applying the ISO 9126 Model to the Evaluation of an E-learning System. In *Beyond the Comfort Zone in Proceedings of the 21st ASCILITE Conference.*, 2004.
- Defrianto, D., Kridalukmana, R. & Windasari, I.P., 2015. PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKATIF RAGAM BUDAYA NUSANTARA BERBASIS ANDROID. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, III(3), pp.379-86.
- Ekawati, P.L. & Falani, A.Z., 2015. PEMANFAATAN TEKNOLOGI GAME UNTUK PEMBELAJARAN MENGENAL RAGAM BUDAYA INDONESIA BERBASIS ANDROID. *Jurnal Link*, XXII(1), pp.30-36.
- Gunawan, F., 2015. APLIKASI GAME PETUALANGAN BAGI ANAK-ANAK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN FLORA DAN FAUNA DI INDONESIA. *Jurnal of Information and Technology*, III(1), pp.52-55.
- Guritno, S., Sudaryono & Rahardja, U., 2011. *Theory and Application of IT Research : Metodologi Penelitian Teknologi Informasi*. Penerbit Andi.
- Hamalik, O., 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hasbullah, 2005. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Hasyim, L.A.P. & Mulyadi, V., 2015. KAJIAN PENGENALAN ALFABET UNTUK ANAK USIA 3-5 TAHUN DALAM BENTUK BOARD GAME. *JURNAL RUPARUPA*, 4(2), p.143.
- Hofstetter, F.T., 2000. *Multimedia Literacy*. 3rd ed. Irwin/MCGraw-Hill.
- Hurd, D. & Jenuings, E., 2009. *Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria*. Karya Tulis Ilmiah.
- Ismail, A., 2009. *Education GAMES*. Yogyakarta: Pro U Media.

- Kristiani, D. & Bemoe, A., 2016. *Ensiklopedia Negeriku - Pakaian Adat*. Jakarta: BIP.
- Ladjamudin, 2013. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Leyton-Brown, K. & Shoham, Y., 2008. *Essentials of Games Theory*. United State of America: Morgan & Claypool.
- Nadya & Paramitha, M., 2014. Perancangan Desain Game "Monkeyking - Journey To The West". *JURNAL RUPARUPA*, 3(2), pp.107-08.
- Roedavan, R., 2017. In Tutorial Game Engine. In *Construct 2*. Bandung: INFORMATIKA. p.1.
- Rosa, A.S. & Shalahuddin, M., 2015. Terstruktur dan Berorientasi Objek. In *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika. pp.175-208.
- Safaat, N., 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Penerbit Informatika.
- Sanjaya & Wina, 2006. *Strategi Pendidikan Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Seta & Adi, M., 2013. *Mengenal Adat Dan Budaya 34 Provinsi Di Indonesia*. Yogyakarta: LAKSANA KIDZ.
- Sutopo, A.H., 2003. *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Suyanto, M., 2005. *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*. Yogyakarta: Andi offset.
- Tian, J., 2005. Testing, Quality Assurance, and Quatifiable Improvment. In *Software Quality Engineering*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Yunus, M., Astuti, I.F. & Khairina, D.M., 2015. GAME EDUKASI MATEMATIKA UNTUK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Informatika Mulawarman*, X(2), pp.59-64.