

## DAFTAR PUSTAKA

- Andika, R., Siregar, A.S., Aldiansyah, Wijaya, R., dan Maulid, H., 2015, *Game Android: Petualangan Bima Manusia Monyet*, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom, Bandung
- Blackman, S., 2014, *Unity for Absolute Beginners*, Apress, New York
- Budiaji, Weksi, 2013, *Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert*, Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan, Nomor 2, Volume 2, Hal 127-133
- Educa Studio, 2014, Timun Mas, <https://www.educastudio.com/cerita-anak-riri-timun-mas/>, Diakses Tanggal 14 November 2017
- Kurniawan, H., Lestari, I., dan Suhatman, R., 2013, *Aplikasi Dongeng Interaktif "Timun Mas" Berbasis Android Menggunakan Unity 3D*, Program Studi Teknik Informatika dan Sistem Informasi, Politeknik Caltex Riau, Riau
- Mohanty, H, Mohanty, J.R., dan Balakrishnan, A., 2017, *Trend in Software Testing*, Springer Science+Business Media Singapore, Gateway East
- Mustaqbal, M.S., Firdaus, R.F., Rahmadi, H., 2015, *Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN)*, Fakultas Teknik, Universitas Widyatama, Bandung
- Prayuda, I.M.M., Bayupati, I.P.A., dan Wiranatha, A.A.Kt.A.C., 2016, *Rancang Bangun Game The Adventure of Timun Emas Berbasis Android*, Fakultas Teknik, Universitas Udayana, Bali
- Rouse, Richard, 2005, *Game Design: Theory & Practice Second Edition*, Wordware Publishing Inc., Texas
- Saintim, A., Othman, M.F., Senan, N., dan Suparjoh, S., 2017, *Attracting School Children on Interesting Places Through 2D Side-Scrolling Mobile Game*, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Tun Hussein Malaysia, Johor
- Sari, B. A., 2016, *Peningkatan Implementasi Kearifan Lokal Melalui Cerita Rakyat Nusantara Untuk Siswa Kelas III*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Edisi 23, Bandung
- Sarmadan 2013, *Upacara Adat Katoba pada Masyarakat Muna (Analisis Struktural, Nilai-Nilai Kultural, dan Pemanfaatannya dalam Pembelajaran Apresiasi Sastra Lama di Sekolah Menengah Atas)*, Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Pasca Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung
- SCSI, 2016, Apa Itu Survei ?, <http://scsi.scundip.org/2016/08/08/pengertian-survei/>, Diakses tanggal 29 Maret 2018
- Sherman, J., 2008, *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, M.E. Sharpe, New York
- Sita, P.S., 2013, *Pengaruh Kebudayaan Asing Terhadap Kebudayaan Indonesia di Kalangan Remaja*, Program Studi Reliability, Availability,

- Maintainability, and Safety, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya
- Soedarso, N., 2016, Manfaat Positif Bermain Game Bagi Anak, <https://dkv.binus.ac.id/2016/11/29/manfaat-positif-bermain-game-bagi-anak/>, Diakses Tanggal 16 Oktober 2017
- Soegijono, K.R., 1993, *Wawancara Sebagai Salah Satu Metode Pengumpulan Data, Media Litbangkes*, volume III, Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan, Jawa Tengah
- Sparx System 2017, *UML Models*, Sparx System, Victoria, Australia
- Sumaco, F.T., 2013, *Pembuatan Game Action "Timun Mas"*, Fakultas Teknik, Universitas Surabaya, Surabaya
- Tim APJII, 2016, Saatnya Jadi Pokok Perhatian Pemerintah dan Industri, *Buletin APJII*, Edisi 5, Halaman 1, <https://www.apjii.or.id/content/read/104/275/BULETIN-APJII-EDISI-05--November-2016>, Diakses tanggal 13 Oktober 2017
- Willis, G.B., 2015, *Analysis of The Cognitive Interview in Questionnaire Design*, Oxford University Press, New York