

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta. Rineka Cipta
- Adiwijaya, M. ., 2015 , *Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2*. Jurusan Teknik Elektro, Universitas Diponegoro Semarang. Semarang.
- Ansori, L. 2012, *Perancangan dan Pembuatan Game Online Penyelamat Tawanan Perang Berbasis HTML 5 Untuk Penerapan Aplikasi Game Facebook Menggunakan Engine Construct 2*. Jurusan Teknik Informatika, STMIK AMIKOM Yogyakarta. Yogyakarta.
- Arindiono, R., 2013. *Perencanaan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk siswa kelas 5 SD*. jurusan Desain Produk Industri Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Insitut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Audry, E., 2012. *Apliasi Game Mathgician Berbasis Android*. jurusan Teknik Komputer, Bina Nusantara. Jakarta
- Binanto, Iwan. 2010, *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Chua, B. B. and Dyson, L. E. (2004) ‘*Applying the ISO 9126 model to the evaluation of an e-learning system*’, Proceedings of the 21st ASCILITE Conference, (2).
- David, Assaf Ben. (2011). *Mobile Aplication Testing Best Practices to Ensurequality*). Amdocs, 2.
- Didik Setiyadi. 2016. *Aplikasi Pembelajaran Mengetik Cepat Berbasis Game Edukasi Dengan Linear Congruent Method (LCM)*. Program Studi sistem Informasi; STMIK Inovasi Sains Teknologi Bisnis. Jakarta.
- Guritno, S., Sudaryono & Rahardja, U., 2001. *Theory And Application Of IT Reseach : Metodologi Penelitian Teknologi Informasi*. Penerbit Andi
- Guslindar, E. 2015, *Pandawa Lima Game Pewayangan Legenda Mahabharata Untuk Pengenalan Budaya Indonesia*. Jurusan Teknik informatika, Universitas Telkom Bandung. Bandung.
- Haryanto, E. 2017, *Rancang Bangun Game Adventure Burung Enggang Berbasis Android Menggunakan Scirra Construct 2*. jurusan Teknik Informatika STMIK, STMIK Banjar Baru. Banjar Baru.

- Kurniawan, I. 2015, *game pembelajaran matematika untuk anak SD kelas 1 dan 2 berbasis android menggunakan construct 2*. Jurusan Manajemen Informatika, Universitas TELKOM. Bandung.
- Pressman, Roger S. *Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi* (Buku Satu). Yogyakarta : Andi Offset. 2002.
- Rohwati, M.. 2012. *Penggunaan Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup*. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia.
- Setiadi, D, Tresnawati, D. 2014, *Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Autodesk 3dstudio Max Menggunakan Metodologi Pengembangan Multimedia Versi Luther-Sutopo*. Sekolah Tinggi Teknologi Garut. Garut.
- Sutopo, A. H, 2003, *Multimedia interaktif dengan flasah*, Yogyakarta: Graha ilmu.
- Tian, J., 2005. *Software quality engineering: testing, quality assurance, and quantifiable improvement*. John Wiley & Sons.
- Yustin, A., 2016. *Edukasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Construct 2*. jurusan Teknik Informatika, Universitas Tanjungpura Pontianak.