

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina Dwi, W. (2012). *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (Rpg) Maker Xp Sebagai Media Pembelajaran Di Smp Negeri 2 Kalibawang* (Doctoral dissertation, UNY).
- Agusta, Corin. 2010. *Senjata Tradisional Nusantara*. Jakarta : Trans Mandiri Abadi.
- Andry. 2011. *Android A sampai Z*. PCplus, Jakarta.
- Ashari, Y., Kridalukmana, R., & Windasari, I. P. (2016). *Pembuatan Aplikasi Permainan Pengenalan Provinsi di Indonesia Melalui Game "Adventure Indonesia" Berbasis Android*. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 4(2), 389-397.
- Assaf B, D., 2011. *Mobile Application Testing (Best Practices fo Ensure Quality)*. Amdocs, 2.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*. Penerbit Andi.
- Chua and Dyson, 2004, *Applying the ISO 9126 model to the evaluation of an e-learning system*. ASCILITE.
- Clark, R. E. (2006) *Evaluating the Learning and Motivation Effects of Serious Games*. Rosier school of Education Center for Creative Technologies Available online at: http://projects.ict.usc.edu/itgs/talks/Clark_Serious%20Games%20Evaluati on.ppt
- Clark, R. E. and Choi, S. (2005). *Five design principles for experiments on the effects of animated pedagogical agents*. *Journal of Educational Computing Research*.
- Defrianto, D., Kridalukmana, R., & Windasari, I. P. (2015). *Pengembangan Permainan Edukatif Ragam Budaya Nusantara Berbasis Android*. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 3(3), 379-386.
- Donald Clark. (2006). *Game and e-learning*. Sunderland: Caspian Learning. www.caspianlearning.co.uk
- Ernest, A. (2010). *Fundamentals of Game design*. San Francisco, United State.: New Riders.
- Gifary, S. (2015). *Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi* (Studi Pada Pengguna Smartphone di Kalangan Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Telkom). *Artikel*

Progam Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom.

- Hasibuan, S.R. (2008). *Manusia Dan Kebudayaan Indonesia: Teori dan Konsep*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Hurd, D., & Jenuings, E. (2009). *Standardized educational games ratings: Suggested criteria*. Karya Tulis Ilmiah.
- Ibrahim, Absari dkk. 2015."Pengertian, Fungsi dan Peran Kurikulum"
Universitas Khaerun Ternate.
- Idrus, M. (2009). *Metode Penelitian Ilmu Sosial Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Erlangga.
- Jakob, S. (2000). *Filsafat seni. Philosophy of art*]. Bandung: Penerbit ITB.
- Jihad, Asep. (2008). *Pengembangan Kurikulurn Matematika (Tinjauan Teoritis dan Historis)*. Bandung: Muli Pressindo.
- Koentjaraningrat. 2002. *Pengantar Ilmu Antropologi*. PT. Rineka Cipta, Jakarta
- Kramer, W. (2000). What is a Game ? Retrieved April 31, 2014, from The GamesJournal:
<http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatIsaGame.shtml>
- Lee, Wei-Meng. 2011. *Begining Android Application Development*. Indianapolis:Wiley Publishing, Inc.
- Mirza, h. (2015). *Analisis pengembangan game edukasi "indonesiaku" sebagai pengenalan warisan budaya indonesia untuk anak usia 12-15 tahun* (doctoral dissertation, uny).
- Muslich, M. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan: Dasar Pemahaman dan Pengembangan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Neumann, J., Morgenstern, O., & Kuhn, H. W. (1953). *Theory of games and economic behavior*. Princeton University Press, Commemorative Ed edition (1 May 2007).
- Nurmansyah, Niman. 2012. *Pembangunan Game V-Moe Attack*. Universitas Komputer.
- Prasetio, H., Ertikanto, C., & Suyatna, A. (2016). *Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Software Rpg Maker Vx Ace Pada Materi Hukum Archimedes*. Jurnal Pembelajaran Fisika, 4(1).

- Pressman, R. S., & Lunak, R. P. (2002). *Pendekatan Praktisi (Buku Satu)*. Yogyakarta: Andi.
- Riduwan, M. (2010). *Metode dan teknik menyusun tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Rizky, R. Wibisono, T. 2015. *Mengenal Seni & Budaya 34 Provinsi di Indonesia*. Jakarta : Cerdas Interaktif.
- Safaat H.Nazruddin.2012.*Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android*.Informatika.Bandung
- Safaat, N. (2015). *Android: Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Revisi Kedua.
- Salman, A. G., Chandra, N., & Norman, N. (2013). *Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Berbasis Android*. ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications, 4(2), 1138-1154
- Soedarso Sp. 1991. *Perjalanan Seni Rupa Indonesia; Dari Zaman Prasejarah Hingga Masa Kini*. Bandung; Panitia Pemeran KIAS 1990-1991.
- Soekanto, S., & Soemarjan, S. (1969). *Sosiologi: suatu pengantar*. Jajasan Penerbit Universitas Indonesia.
- Sudarmilah, E. (2015). *Augmented Reality Edugame Senjata Tradisional Indonesia*. Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika, 1(1), 12-15.
- Sugar, S., & Sugar, K. K. (2002). *Primary games: Experiential learning activities for teaching children K-8*. John Wiley & Sons.
- Sukoco, A. (2010). *Penggunaan Standard ISO 9126 Untuk Mengevaluasi Keefektifan Perangkat Lunak*. EXPLORE, 1(1)
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia interaktif dengan flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tampake, H. S. (2007). *Penggunaan AJAX pada Pengembangan Aplikasi Web*.
- Umi, F. (2014). *Analisis Dan Perancangan Game Android "Visit Indonesia" Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memperkenalkan Wisata Dan Budaya Indonesia* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Yogyakarta).
- Vitianingsih, A, V. (2016). *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Inform, 1(1), 25-32.
- Wahana Komputer, 2014. "Membuat Game RPG". "Andi Offset."