

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, S. T., Nugroho, R. A., & Budiman, I. (2014). Rancang Bangun Aplikasi Permainan (Games) Sebagai Media Pembelajaran Seni Dan Budaya Banjar. *Kumpulan Jurnal, Ilmu Komputer (KLIK)* .
- Devina, R. A. (2010). Analisis dan Rancang Bangun Sistem Informasi Pengolahandata Pembayaran Kredit Rumah Berjangka Pada PT Pulau Jaya Abadi Palembang Menggunakan Pemrograman Delphi 2007 dan SQL Server 2008.
- Elys Candra Yani, B. S. (2016). RANCANG BANGUN APLIKASI EDUGAME SLIDER PUZZLE KEANEKARAGAMAN BUDAYA BENGKULU DENGAN MENGGUNAKAN LINEAR CONGRUENT METHOD (LCM).
- Eppy, Y. (2003). *Adobe Photoshop 7.0 Versi Komputer PC & Macintosh*. Surabaya: Indah.
- Hamalik, O. (1980). *Media pendidikan*. Bandung.
- Irwanto. (2010). Analisis Situasi Penyandang Disabilitas di Indonesia.
- Kusumadewi, S. (2003). *Artificial Intelligence*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Marzuki, F. C. (t.thn.). GAME BERBASIS ADVENTURE SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN PENGENALAN KATA BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK USIA DINI. *Jurnal Sistem Informasi dan Telematika* .
- Mustaqbal, M. S. (2015). Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan* .
- Nurajizah, S. (2016). Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Lagu Anak-Anak. *Prosisko*, 3(2) .
- Roedavan. (2017). *Construck 2 Tutorial Game Engine*. Bandung: INFORMATIKA.
- Rolling, A. A. (2003). *Andrew Rollings and Ernest on Game Design*. United States of America: New Rider Publishing.
- Supardi, I. Y. (2011). *Semua Bisa Menjadi Programmer Android*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Ulil, A. (2013). Pembuatan Game Puzzle Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Menggunakan Game Maker.

Wisnu Uriawan, A. F. (2015). PEMBUATAN GAME SLIDER PUZZLE MENGGUNAKAN METODE STEEPEST ASCENT HILL CLIMBING BERBASIS ANDROID.

Zuli Amrullah, A. (2012). Analisa dan Perancangan Game Petualangan JUMPER Berbasis Android. *STMIK AMIKOM Yogyakarta* .