

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. 2010, *Fundamentals of Game Design : The Definition of a Game*. (Berkeley, CA, New Riders).
- Adhie, L. Nugraheni, C.E. 2012, *Pembelajaran Pemrograman Dengan Pendekatan Game-Based Learning*. Universitas khatolik parahiyangan. Bandung.
- Binanto, I. 2015. *Tinjauan pengembsngsn perangkat lunak multimedia yang sesuai untuk mahasiswa tugas akhir*. Universitas sanata Dharma, Jogjakarta
- David, A. B. (2011). *Mobile Aplication Testing Best Practices to Ensure Quality*. Amdocs, 2
- Harison, Busran, Putra, Y. 2016, *Aplikasi Education Bahasa Inggris yang diatur sebagai alat pengukuran kemampuan penguasaan kosakata berbasis android*. Institut teknologi padang, Padang.
- Ismail, R. dan Umar. 2013, *Cara cepat menulis kata dan kalmia taksara lampung*, Buana Cipta, Bandar Lampung.
- Istikomah, A.D. 2014, *Aplikasi Game Susun Aksara Jawa (Suraja) Sebagai Media Belajar Aksara Jawa Kelas V Sdit Salsabila Baiturrahman Untuk Platform Android*, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Nama, G.F., Arnoldi, F. 2016. *Rancang bangun aplikasi game edukasi pembelajaran aksara lampung "AJO dan ATU belajar aksara lampung" berbasis android dengan system multi-ending menggunakan engine ren'py*. Universitas Lampung. Lampung.
- Nurmansyah, N. 2012. *Pembangunan Game V-Moe Attack*. Universitas Komputer indonesia.
- Prahastito, R.O 2016, *Aplikasi Game Edukasi Budaya Dan Aksara Lampung Berbasis Android*, Universitas Lampung, Lampung.
- Rosa, A.S., & Shalahudin, M. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. informatika, Bandung.
- Tian, J. 2005, *Software Quality Engineering: Testing, Quality Assurance, and Quantifiable Improvement*
- Wirdiani, A., Cahyawan, K. A., Atmaja, D .P. 2015. *Aplikasi Game Edukasi Pasang Pageh Aksara Bali Berbasis Android*. Universitas udayana, Bali.
- Wulandari, A.D. 2012. *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggu RolePlaying Game (RPG) Mkaer XP Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang*. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Yuliana, Eka. 2013. *Perancangan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa l Aksara Lampung Menggunakan Adobe Flash (Studi Kasus : Sdit Insan Kamil Bandar Jaya)*. Amikom. Yogyakarta .