

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputera, R., David C., Michael., Jurike V.M. *Perancangan Permainan Mengetik "Skripsi Alan" Berbasis Unity*. 15-16.
- Andang, Ismail. 2009. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta : Pilar Media.
- Daeng, Hans. 2009 : 17. *Pengertian Permainan Psikologi*.
- Fithri, D.L., Dave A.S., 2017. *Analisa dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini*. 8 (1). 229 – 230.
- Pressman, Ph.D. Roger S. 2010. *Pendekatan Praktisi Rekayasa Perangkat Lunak*. Edisi 7. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- Purnomo, F.A., Eko H.P., Firma S. 2016. *Pembuatan Game Edukasi "Petualangan Si Gemul" Sebagai Pembelajaran Pengenalan Daerah Solo Raya pada Anak*. 7 (2). 621 – 626.
- Setiyadi, D. 2016. *Aplikasi Pembelajaran Cepat Berbasis Game Edukasi Dengan Linear Congruent Method (LCM)*. *Aplikasi Pembelajaran Mengetik*. 3 (2). 1-3.
- Soetam, Rizky. 2011. *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta. Prestasi Pustaka.
- Trisna, N. 2017. *Pembuatan Aplikasi Games KABATAKU Sebagai Alat Bantu Media Pembelajaran Matematika*. 4. 80-82.
- Utama, Yadi. 2011. *Sistem Informasi Berbasis Web Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya*. 3 (2). 360-364.
- Z. R, Fahrul. 2010. *Mahir Membuat Game Dalam 1 Jam*.