

DAFTAR PUSTAKA

- Anis, Ramadhani. 2013. *Jurus Rahasia Pintar Menguasai Android untuk Pemula*. Jakarta: Kir Direction.
- Aeni, Wiwik Akhirul, M.Kom. 2009. Antara Game, Pendidikan dan HP (*Game Mobile Learning Sebagai Wacana Pendidikan*) <http://m-edukasi.kemdikbud.go.id/artikelmobile-learning-isi.php?kodenya=2009-ac>, diakses pada tanggal 4 april 2014
- Asep Effendhy. 2012. *Otodidak Photoshop dari Basis Hingga Mahir*. Jakarta:Kubur Media
- Adams, Ernest 2013. *Fundamentals Of Game Design Third Edition*. New Riders
- Agung, 2011. *Photoshop Untuk Pemula*. Yogyakarta : Andi Yogyakarta.
- Blain, M. John. 2011. *An Introduction to Blender 3D - A Book For Beginner*. EBooks.
- <http://medukasi.kemdikbud.go.id/artikel-mobile-learning-isi.php?kodenya=2009ac/> diakses pada tanggal 3 Maret 2019.
- Ikhsan Hafiyudin 2010. *Asal-usul Sepeda motor*. <http://asal-usul-motivasi.blogspot.com/2010/10/asal-usul-sepeda-motor.html>/Diambil dari [clubbing Kapanlagi.com/](http://clubbing.kapanlagi.com/) (di akses pada tanggal 3 maret 2019)
- Kurniawan Khannedy, Eko. 2011. *Membuat Aplikasi Java Web Enterprise Sederhana*. Bandung : Pusat Pembelajaran Ilmu Komputer
- Mohamad Subhan dalam bukunya yang berjudul “*Analisa Perancangan Sistem*”
- Nazruddin Safaat H. (2012), “*Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*”, Bandung :Informatika.
- Pressman, R. S. (2010). *Software Engineering Practitioner's Approach Seventh Edition*. New York: McGraw-Hill.
- Permana, Budi. Ukar, Kurweni. 2010. *36 Jam Belajar Komputer Adobe Photoshop Cs5*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

- Permana, Budi. Ukar, Kurweni. 2010. *36 Jam Belajar Komputer Adobe Photoshop Cs5*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Ryan Henson. 2010. *Unity 3D Game Development by Example Beginner's Guide*. PACKT Publishing.
- Rohidin, 2014. *Pengetahuan sepeda , gambar mesin, bagian dan komponen*
<https://www.viarohidintea.com/2014/10/pengetahuan-sepeda-motor.html>
(diakses pada 5 mei 2019)
- Rosa A.S., dan M. Shalahuddin., 2011, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung : Modula
- Safaat H., Nazruddin., 2012, *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Bandung : Informatika.
- Sukamto dan Shalahuddin M. 2014. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika.
- Sholihin, Miftahus dan Farouq Kemal. 2016. *Game Pass-Puzz dengan Construct2*.
ISSN : 2503-07103, 1 April 2016. Diambil Dari : [journal.unisla.ac.id/pdf/112112016/Jurnal %20Game%20Miftahus-Kemal.pdf](http://journal.unisla.ac.id/pdf/112112016/Jurnal%20Game%20Miftahus-Kemal.pdf). (28 maret 2019)
- Soetam Rizky., 2011, *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta : PT.Prestasi Pustakaraya
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Wahyu Hidayat, Anita B., Wandayana, Recha Fadriansyah., 2016, *Perancangan Video Profile Sebagai Media Promosi Dan Informasi Di SMK Avicena Rajeg Tangerang*. Jurnal CERITA.
- Wahidah Suryani., 2013, *Komunikasi Antarbudaya: Berbagi Budaya Berbagi Makna*
: <http://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/fa/article/view/215> (diakses pada 12 Maret 2017)
- Wahyu Wibisono, Lies Yulianto, *Perancangan Game Edukasi Untuk Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Pati*, eSpeed Web 13 – Volume 2 Nomor 2 2012

Yogi Siswanto, Bambang Eka Purnama , *Rancang Bangun Aplikasi Mobile Game
Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Anak Kelas VI Sekolah Dasar*, Jurnal
Speed Vol 11 No 1 – 2014, ISSN 1979 – 9330