

DAFTAR PUSTAKA

- Alfa Hartoko. (2015). *Rahasia Cepat Mahir Photoshop dan CorelDraw*. Jakarta : Elex Media Komputindo
- Ali Zaki, Edy Winarno ST, M.Eng, dan SmitDev Community. (2016). *Animasi Karakter dengan Blender dan Unity*. Jakarta : Elex Media Komputindo
- Ani Ismayani. (2018). *Cara Mudah Membuat Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android*. Jakarta : Elex Media Komputindo
- Arista Prasetyo Adi. (2017). *CorelDRAW untuk Segala Desain*. Jakarta : Elex Media Komputindo
- Diah Arum. (2017). *Sejarah dan Perkembangan Corel Draw*. Ebook : ilmuti.org
- Gata, Windu dan Gata, Grace. (2013). *Sukses Membangun Aplikasi Penjualan dengan Java*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Ivan C. Sibero. (2009). *Langkah Mudah Membuat Game 3D*. Yogyakarta : Mediakom
- Mewengkang, A., Tangkawarow, I. R. H., & Kasehung, H. (2018). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Ekosistem Berbasis Mobile. *Sains Dan Teknologi*, 1(April), 27–38.
- Mokhammad Ridhoi. (2018). *Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*.ebook http://books.google.co.id/books?id=k2VSDwAAQBAJ&dq=membuat+game&hl=id&source=gbs_navlinks_s
- Nasser, G., Mmd, H. F., Satrya, F., & Kusumah, F. (2018). Perancangan Rhytym Game Pengenalan Lagu Nasional , Lagu Daerah Dan Lagu Anak “ Nusa ” Menggunakan Unity 2d Game Engine. 270–278.
- Pressman, Roger S. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi. Edisi 7*. Yogyakarta : Andi
- Rizky, Soetam. 2011. *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak (Software Reengineering)*. Jakarta : PT.Prestasi Pustakaraya
- Rosa A.S dan M.Shalahuddin. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika.

- Rosa A.S dan M.Shalahuddin. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur. Dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika.
- Purnomo, A., Hartono, R., Hartatik, H., Riasti, B. K., & Hidayah, I. N. (2016). Pengembangan Aplikasi Info Lagu Nusantara Berbasis Android Untuk Melestarikan Warisan Budaya Indonesia. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 527.
- Safaat. H, Nazruddin. (2011). *ANDROID Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung : Informatika
- Setiadi, G. (2019). Eksegesis Lagu Perjuangan Indonesia Berdasarkan Kajian Hermeneutik. *Heritage*, 7(1), 10–22.
- Setiawan, Astuti, I. F., & Khairina, D. M. (2014). Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Android Tebak Lagu Nusantara: Senara. *Jurnal Informatika Mulawarman*, 9(2), 24–30.
- Sholechul Azis. (2015). *Master of Brush Photoshop*. Ebook : Lembar Langit Indonesia
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Yuniar Supardi. (2015). *Belajar Coding Android Bagi Pemula*. Jakarta : Elex Media Komputindo
- Zamroni P.Juhara. (2016). *Panduan Lengkap Pemograman ANDROID*. Yogyakarta : CV.Andi Offset