

DAFTAR PUSTAKA

- A.S Rosa., dan M. Shalahuddin., 2011, *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung : 134.
- Adi Nugroho, 2010, *Rekayasa Perangkat Lunak Berbasis Objek dengan Metode USDP*. Andi : Yogyakarta.
- Affandi, M.Riqi., 2015, *Game Edukasi Jelajah Kebudayaan Jambi Berbasis Android*. STIKOM Dinamika Bangsa Jambi.
- Ahmad, Imam., dan Wahyu Widodo., 2017, *Penerapan Algoritma A Star (A*) pada Game Petualangan Labirin Berbasis Android*. Jurnal Teknologi Informasi, Volume 1, 2017, DOI : <https://doi.org/10.23917/khif.v3i2.5221>.
- Aji Gunaidi., dan Hanif Al Fatta., 2012, *Analisis Dan Pembuatan Game Petualangan Si Argo Berbasis Flash*. STMIK Amikom Yogyakarta: 42.
- Andang Ismail. 2009. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta : 120
- Aryawan, Eko, 2012, *Game Edukasi Terbaik untuk Anak*, Elex Media Komputindo, Jakarta: 1.
- Benedic Guit, Gregori., 2015, *Game Edukasi Matematika Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android*. Manado: Politeknik Negeri Manado
- Blackman, S., 2011, *Beginning 3D Game Development with Unity*. New York : Apress.
- Creighton, R. H., 2010, *Unity 3D Game Development by Example Beginner's Guide*. UK : Packt Publishing Ltd.
- Felici, M., 2009. *Activity Diagrams*. United Kingdom : School of Informatics.
- Granic, I., Lobel, A., Engels, Rutger C. M. E., 2013, *The benefits of playing video games*. Am Psychol 69 : 66–78.
- Krisnawan, Gusti Ngurah Aditya Krisnawan., 2015, *Pengembangan game edukasi aksara bali berbasis android*. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja: 960
- Kuncoro, Wahyu Asto., 2019, *Pengembangan game pembelajaran matematika untuk siswa kelas IV SD dengan menggunakan program Visual Scratch*. Yogyakarta(ID): Universitas Sanata Dharma: 4
- M.Agus., 2009, *Sistem Informasi Konsep & Aplikasi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

- N.P.Y.S Putri., I.G.M Darmawiguna., G.S Santyadiputra., 2015, *Pengembangan Aplikasi Buku Menu Rumah Makan Bebek Tepi Sawah Berbasis Augmented Reality*. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), Volume 4, 2015, ISSN 2252-9063.
- Nana Yulia Fitri dan Nurhadi, 2017, *Analisis Dan Perancangan Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Guru Dengan Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (Saw) Pada Smk Yadika Jambi*. Jurnal Manajemen Sistem Informasi, Volume 2, 2017, DOI: <http://dx.doi.org/10.11591/jurnalmsi.v12i4.xxxx>.
- Organisation for Economic Co-Operation and Development (OECD)., 2015, *PISA 2015 Results*. Retrieved on <https://www.oecd.org/pisa/pisa-2015-results-in-focus>
- Puga, Huangsega Tapana., 2017, *Perancangan Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Pada Sekolah Dasar Xaverius 2 Jambi*. STIKOM Dinamika Bangsa Jambi
- Putri, Runita Eka., dan Yunan Naufalia Hanantio., 2013, *Pandangan Siswa SMA terhadap Bahasa Inggris sebagai Bahasa Internasional*. Volume 1: iii. Diambil dari : <https://www.academia.edu/14166506>.
- Rizky, Soetam., 2011, *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*, Jakarta: Prestasi Pustaka.
- S.A.F Hutabarat., 2017, *Perancangan Game Edukasi Belajar Membaca Pada Anak Tk Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia (Studi Kasus : Tk Xaverius 1 Kota Jambi)*. STIKOM Dinamika Bangsa Jambi.
- T.Indra Wardana., dan Eko Aribowo., 2013, *Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Manajemen Kegiatan Masjid Studi Kasus: Masjid Jogokariyan Yogyakarta*. Jurnal Sarjana Teknik Informatika, 1 (1): 119-128
- Vitianingsih, Anik Vega., 2016, *Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini*. Inform. Volume 1: 25-32. Diambil dari: <https://scholar.google.co.id/citations?user=acUhDoIAAAAJ&hl>