

## DAFTAR PUSTAKA

- A Heriyanto, S Haryani, SMR Sedyawati, 2014, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Education Game Sebagai Media Pembelajaran Kimia*.  
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chemined/article/view/1638>.  
(Diakses tanggal 20 Oktober 2018)
- Alit Prajatama, 2015, *Aplikasi Multimedia Pembelajaran Interaktif Strategi Permainan Catur*.  
<http://jsi.stikom-bali.ac.id/index.php/jsi/article/view/22>  
(Diakses tanggal 26 November 2018)
- Adam Saputra, 2014, *Perancangan Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris (Studi Kasus : SDN.58/VII Teluk Rendah Sarolangun)*.  
<http://ejournal.stikom-db.ac.id/index.php/processor/article/view/57>  
(Diakses tanggal 26 November 2018)
- Andang Ismail, 2009, *Education Games*. Yogyakarta: Pro U Media.
- Azhar Arsyad, 2011, *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Aklena Tv, 2017, *Video Animasi Pengenalan Panca Indra Manusia*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=uKaps1GxGeM>.  
(Diakses tanggal 20 Maret 2019)
- Busran dan Fitriyah, 2015, *Perancangan Permainan (Game) Edukasi Belajar Membaca Pada Anak Prasekolah Berbasis Smartphone Android*.  
<https://ejournal.itp.ac.id/index.php/tinformatika/article/download/255/252>.  
(Diakses tanggal 20 Oktober 2018)
- Bella Cintya Neyfa dan Dony Tamara, 2016, *E-canteen android-based application design using object oriented analysis & design method*.  
<https://media.neliti.com/media/publications/123796-ID-perancangan-aplikasi-e-canteen-berbasis.pdf>.  
(Diakses tanggal 26 November 2018)
- Dedynggego, et. al., 2015, *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif 3d Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar Sangira*. Palu : Stmik Bina Mulia.
- Dony Novaliendry, 2013, *Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif*

(Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO).  
[https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/49833523/10-Vol6No2Sep2013-Dony\\_Novaliendry.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1543213957&Signature=eZcC%2BXRxcfcOB4lgu0AK8zf%2BF38%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DAPLIKASI\\_GAME\\_GEOGRAFI\\_BERBASIS\\_MULTIMED.pdf](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/49833523/10-Vol6No2Sep2013-Dony_Novaliendry.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1543213957&Signature=eZcC%2BXRxcfcOB4lgu0AK8zf%2BF38%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DAPLIKASI_GAME_GEOGRAFI_BERBASIS_MULTIMED.pdf)  
(Diakses tanggal 26 November 2018)

Hendra Nugraha Lengkong et. al., 2015, *Perancangan Penunjuk Rute Pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Android Yang Terintegrasi Pada Google Maps*, *E-journal Teknik Elektro dan Komputer* ISSN : 2301-8402.

Hasan Abdurahman, Asep Ririh Rihwaya, 2014, *Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Microsoft Power Point*.  
<http://mediteg.politala.ac.id/index.php/mediteg/article/download/15/15>  
(Diakses tanggal 26 November 2018)

Lydia Harlina Martono, 2009, *Panca Indra*. Jakarta Timur : PT. Balai Pustaka (Persero).

Madcoms, 2011, *Kupas Tuntas Adobe Flash Profesional CS6*. Jakarta : Andi Publisher.

Munir, 2013, *Multimedia, Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.

Melinda Chrysanisa Legawaputri, Sriti Mayang Sari, Celine Junica Pradjonggo, 2018, *Implementasi Pengalaman Panca Indra Pada Interior Restoran Shao Kao Surabaya*.  
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet/article/view/2679>.  
(Diakses tanggal 20 Oktober 2018)

Muhammad Iqbal Hanafri, Agus Budiman, Nugroho Arif Akbar, 2015, *Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android*.  
<http://journal.stmikglobal.ac.id/index.php/sisfotek/article/view/79/81>  
(Diakses tanggal 26 November 2018)

Mariana Purba, 2017, *Perancangan Aplikasi Penjualan pada PT.MUSTRAKOM*.  
[http://amik.lembahdempo.ac.id/asset/berkas/14dc1-JURNAL INFORMATIKA-MARINA-PURBA-JULI-2017.pdf](http://amik.lembahdempo.ac.id/asset/berkas/14dc1-JURNAL%20INFORMATIKA-MARINA-PURBA-JULI-2017.pdf).  
(Diakses tanggal 26 November 2018)

Rosa A.S., dan M.Shalahuddin., 2011, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung : Modula.

Soetam Rizky, 2011, *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta : Prestasi Pustaka.

Teguh Waluyo dan Bambang Eka Purnama, 2012, *Perancangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas 3 Pada Sekolah Dasar Islam Kauman Kabupaten Pati*.  
<http://portal.ejurnal.net/index.php/seruni/article/view/1048>.  
(Diakses tanggal 26 November 2018)