

## DAFTAR PUSTAKA

- Ailis Tike Armelia, 2013, *Rancangan Bangun Aplikasi Pengenalan Negara-Negar Asia Berbasis Android*,  
<http://repository.ump.ac.id/1073/1/AILIS%20TIKE%20COVER.pdf>
- Anggia Kusumawaty, 2012, *Aplikasi Pemesanan Makanan Pada Restoran Berbasis Android Dan PHP Menggunakan Protokol Json*,  
[http://publication.gunadarma.ac.id/bitstream/123456789/5123/1/JURNAL\\_50408125.pdf](http://publication.gunadarma.ac.id/bitstream/123456789/5123/1/JURNAL_50408125.pdf)
- Ariza Novianti, 2009, *Sistem Informasi Sekolah Dasar Berbasis SMS*,  
<https://media.neliti.com/media/publications/111458-ID-sistem-informasi-sekolah-dasar-berbasis.pdf>
- Budi Serasi Ginting dan Hermansyah Sambiring, 2013, *Perancangan Game Become A King Berbasis Artificial Intelligence*,  
<http://methomika.net/index.php/jmika/article/view/32>
- Dian Wahyu Putra, A. Prasita Nugroho dan Erri Wahyu Puspitarini, 2016, *Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*,  
<http://ejurnal.unmerpas.ac.id/index.php/informatika/article/download/7/12>,  
Oktober 2018.
- Diana Laily Fithri dan Dave Andre Setiawan, 2016, *Analisa dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar untuk Anak Usia Dini*,  
<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/simet/article/viewFile/959/817>
- Diar Fatkhu Nurkholis, 2015, *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Untuk Anak SD Berbasis Adobe Flash CS6*,  
<http://eprints.umpo.ac.id/1528/>, Oktober 2016.
- 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=1548298354&Signature=HsoeTnEfzgf1SCz1%2F4A76e9BB%2Bg%3D&response-content-](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/49833523/10-Vol6No2Sep2013-Dony_Novaliendry.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1548298354&Signature=HsoeTnEfzgf1SCz1%2F4A76e9BB%2Bg%3D&response-content-)

disposition=inline%3B%20filename%3DAPLIKASI\_GAME\_GEOGRAFI\_BERBASIS\_MULTIMED.pdf

Fitri Yeni, Yarmis Hasan dan Tarmansyah, 2013, *Efektifitas Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Bagi Anak Kesulitan Belajar Di Min Koto Luar, Kecamatan Pauh*, <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/download/2093/1764>

Karina Dewi Astuti, 2012, *Perancangan Aplikasi Penjualan di UKM (Studi Kasus: Tas Kulit House of Leather Bandung)*, <http://repository.widyatama.ac.id/xmlui/handle/123456789/2204>, Oktober 2018.

Kendall dan Kendall, 2011, *Systems Analysis and Design*. New Jersey : Pearson Education.

Mawar Ramadhani, 2013, *Efektivitas Penggunaan media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Pada Pelajaran Teknologi Infomasi Dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negri 1 Kalasan*, <https://eprints.uny.ac.id/8481/>

Muhammad Athoillah dan M. Isa. Irawan, 2013, *Perancangan Sistem Informasi Mobile Berbasis Android Untuk Kontrol Persediaan Barang Di Gudang*, [https://www.researchgate.net/profile/Muhammad\\_Athoillah2/publication/259654456\\_ANDROID-BASED\\_MOBILE\\_INFORMATION\\_SYSTEM\\_DESIGN\\_FOR\\_INVENTORY\\_CONTROL\\_OF\\_WAREHOUSE/links/0046352d2811d0318f000000.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Muhammad_Athoillah2/publication/259654456_ANDROID-BASED_MOBILE_INFORMATION_SYSTEM_DESIGN_FOR_INVENTORY_CONTROL_OF_WAREHOUSE/links/0046352d2811d0318f000000.pdf), Oktober 2016.

Muthohharoh, 2014, *Perkawinan Menurut Agama Buddha Maitreya Di Mahavihara Buddha Maitreya*, <http://digilib.uinsby.ac.id/899/3/Bab%202.pdf>

Nazruddin Safaat H, 2011, *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung : INFORMATIKA.

Reisma Wulandari, 2013, *Perbedaan Tingkat Nyeri Punggung Bawah Pada Pekerja Pembuat Teralis Sebelum Dan Sesudah Pemberian Edukasi Peregangan Di Kecamatan Cilacap Tengah Kabupaten Cilacap*. <https://www.neliti.com/publications/18856/perbedaan-tingkat-nyeri-punggung-bawah-pada-pekerja-pembuat-teralis-sebelum-dan>

Retno Wardhani dan Moh Husnul Yaqin, 2013, *Game Dasar-Dasar Hukum Islam Dalam Kitab Mabadi'ul Jilid 1*, <http://www.journal.unisla.ac.id/pdf/11522013/RETNO.pdf>

- Reza Rizki Ali Akbar, 2018, *Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Sosial Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran*, <http://repository.radenintan.ac.id/3618/>
- Rosa A.S dan M. Shalahudin, 2014, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : INFORMATIKA.
- Undang –Undang Sistem Pendidikan Nasional, 2013, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* <https://www.komisiinformasi.go.id/regulasi/download/id/101>
- Toharuddin, 2016, *Konsep Ajaran Dharma Tentang Etika*, <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/intelektualita/article/download/756/669>
- Yeni Winarti, 2016, *Perancangan Game Edukasi Petualangan Dengan Tema “Who Wants To Be A Millionaire” Tingkat Anak SD*, [http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file\\_artikel/2016/11.1.03.02.0396.pdf](http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2016/11.1.03.02.0396.pdf), Oktober 2018.
- Wahyu Wibisono, 2010, *Perancangan Game Edukasi Untuk Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan*, <http://ijns.org/journal/index.php/speed/article/view/878/866>, Oktober 2016.