

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. E. Nugroho, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Studi Kasus Tokoku," *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 2, p. 717, 2016, doi: 10.24176/simet.v7i2.786
- [2] Rosa A.S. dan M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika, 2013.
- [3] Luckyano, Rakha Beavis. *LKP: Rancang Bangun Aplikasi Pemrosesan Gaji Karyawan pada Waringin Hospitality Hotel Group Surabaya*. Diss. Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, 2018.
- [4] Santika Dewi. "Perancangan Sistem" : <http://santika.ilearning.me/2-1-teori-umum/2-1-4-konsep-dasar-analisis-sistem/>, 2013 [Oktober. 19, 2021].
- [5] Yogi Siswanto, Bambang Eka Purnama, *Rancang Bangun Aplikasi Mobile Game Edukasi Ilmu Pengentahuan Alam untuk Anak Kelas VI Sekolah Dasari*. Surabaya : Journal Speed, 2013.
- [6] Musrid Yunus, dkk. *Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar*. Samarinda : Universitas Mulawarman, 2015.
- [7] M.Rosidi Zamroni, dkk. *Rancangan Bangun Aplikasi Permainan Untuk Pembelajaran Anak Menggunakan HTML 5*. Lamongan : Universitas Islam Lamongan, 2013.
- [8] Dony Novaliendry. *Aplkasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (studi kasus siswa kelas IX SMPN 1 RAO)*. Padang : Universitas Negri Padang, 2013.
- [9] Suindarti. *Game Edukasi Meningkatkan Daya Ingat Anak "Bermain Bersama Dido" dengan Macromedia Director*. Yogyakarta : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, 2011.
- [10] Candra Agustina., Tri Wahyudi. *Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia*. IJSE ISSN : 2461-0690 Volume 1 No. 1, 2015.
- [11] Yeni Winarti. *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, 2016.
- [12] Putri, Laurent Nadia Asmoro. "Perubahan Perilaku Budaya Appasilli Pada Suku Makassar Untuk Mengurangi Permasalahan Stunting." 2021.
- [13] Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia(KBBI)*, Edisi ke-3 (Jakarta: Balai Pustaka, 2011), pp. 169.
- [14] Soerjono, Soekanto. *Sosiologi suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers, pp. 150-151, 2014.
- [15] Ki Hajar, Dewantara, *Kebudayaan*. Yogyakarta: Penerbit Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa, 2019.
- [16] Tasmuji, Dkk, *Ilmu Alamiah Dasar, Ilmu Sosial Dasar, Ilmu Budaya Dasar*, Surabaya: IAIN Sunan Ampel Press, pp. 160-165, 2011.

- [17] Safaat H, Nazruddin. Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android, Bandung : Informatika, 2011.
- [18] Taufik Ramadhan1, Victor G Utomo. Rancang Bangun Aplikasi Mobile Untuk Notifikasi Jadwal Kuliah Berbasis Android (Studi Kasus : Stmik Provisi Semarang). Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, ISSN : 2087 - 0868, Volume 5 Nomor 2, 2014.
- [19] Mohamad Adibhadiansyah, Naim Rochmawati. Pengembangan Sistem Informasi Kos Berbasis Android. Jurnal Manajemen Informatika. Volume 5 Nomor 2 : 68-73, 2016.
- [20] Rosa A.S. dan M. Shalahuddin, Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung : Informatika, 2013.
- [21] Nazruddin Safaat H. Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung : Informatika, 2015.
- [22] Creighton, Ryan Henson, Unity 3D Game Development by Example, Birmingham : PACKT Publishing, 2010.
- [23] Sheila Claudy Riady, Steven Sentinuwo, Stanley Karouw. Rancang Bangun Aplikasi Mobile Learning Anak Sekolah Minggu Dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. Universitas Sam Ratulangi. Teknik Informatika : Vol. 9 No 1, 2016.
- [24] AHMAD. TANTOWI. "Mari Memulai! Mengenal Visual Studio 2017 Community Edition" : <https://tantowi29.wordpress.com/2017/05/23/mari-memulai-mengenal-visual-studio-2017-community-edition/>, Mei 23. 2017 [Oktober. 21, 2021]