

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia dan Jimmy Setiawan, 2011, *Implementasi Customer Relationship Management (CRM) pada Sistem Reservasi Hotel berbasis Website dan Desktop*, <http://repository.maranatha.edu/569/1/Implementasi%20Customer%20Relationship%20Management.pdf>, Oktober 2016.
- Arif Rahman Hikam, 2013, *Pengembangan Game Edukasi Visual Novel Berbasis Pembangunan Karakter Pada Materi Pelestarian Lingkungan*, <http://lib.unnes.ac.id/18858/1/4401408072.pdf>, Oktober 2016.
- Bety Wulan Sari, Ema Utami dan Hanif Al Fatta, 2015, *Penerapan Konsep Gamification Pada Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris Berbasis Web*, <http://www.sisfotenika.stmikpontianak.ac.id/index.php/ST/article/download/87/95>, Oktober 2016.
- Cavallaro, Dani., 2010, *Anime and the Visual Novel*. North California : McFarland & Company, Inc.
- 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 2016.
- 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.
- Elis Warti, 2016, *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur*, <http://jurnalmtk.stkip-garut.ac.id/data/edisi8/vol3/Erlis.pdf>, Oktober 2016.
- Evans Winanda Wirga et al, 2016, *Pembuatan Aplikasi Augmented Book Berbasis Android Menggunakan Unity3d*, <http://publication.gunadarma.ac.id/bitstream/123456789/1173/1/50407330.pdf>, Oktober 2016.
- Fitri Yeni, Yarmis Hasan dan Tarmansyah, *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>, Oktober 2016.
- I Gede Herry Juniarta , Made Sudarma ,dan I Made Arsa Suyadnya, 2015, *Aplikasi Game Petualangan I Jamong Berbasis Android*, <http://ojs.unud.ac.id/index.php/spektrum/article/view/20019/13288>, Oktober 2016.
- Jack Febrian, 2007, *Kamus Komputer dan Teknologi Informasi*. Bandung : INFORMATIKA.

- 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 2016.
- Kendall dan Kendall, 2011, *Systems Analysis and Design*. New Jersey : Pearson Education.
- 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, Oktober 2016.
- Nazruddin Safaat H, 2011, *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung : INFORMATIKA.
- R. Arum, SP, Herlinawati dan Afis Pratama, 2012, *Rancang Bangun Sistem Pembelajaran Tenses Berbasis Macromedia Flash 8*, <http://journal.eng.unila.ac.id/index.php/jitet/article/download/24/3>, Oktober 2016.
- Republik Indonesia. ****Undang Undang Tentang Sistem Pendidikan Nasional.**** UU Nomor 2 Tahun 1989. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1989 Nomor [nnnn]
- Rosa A.S dan M. Shalahudin, 2014, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : INFORMATIKA.
- Sri Winiarti, 2008, *Pemanfatan Teorema Bayes Dalam Penentuan Penyakit THT*, <http://jogjapress.com/index.php/JIFO/article/view/287/118>, Juli 2017.
- Sudarmawan dan Dony Ariyus, 2007, *Interaksi Manusia dan Komputer*. Yogyakarta : Andi.
- 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.
- 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, Oktober 2016.
- Yulianto, 2012, *Penerepan Pembelajaran Aktif Teknik Everyone Is A Teacher Here Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas Viii B SMP N 4 Ngaglik, Sleman*, <http://eprints.uny.ac.id/8890/>, Oktober 2016.