

DAFTAR PUSTAKA

- Arwani, A. A., & Dinasta, A. Y. U. F. (2015). *RANCANG BANGUN GAME PERTEMPURAN 10 NOVEMBER POLITEKNIK NEGERI MALANG*.
- Flowchart, P., Membuat, P. D., Bila, F., & Penjualan, M. P. (n.d.). *Flowchart 1*. 1–13.
- Ghea Putri Fatma dewi. (2012). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash*.
- Haryanto, H. (n.d.). *Reward Dinamis dalam Skenario Adaptif Menggunakan Metode Finite State Machine pada Game Edukasi Dynamic Reward in Adaptive Scenario Using Finite State Machine for Education Game*. 1(2), 144–153.
- Ii, B. A. B., & Teori, L. (2010). *No Title*. 6–17.
- M, M. M. (2016). *Game Edukasi Peristiwa Heroik Setelah Proklamasi Menggunakan Metode Boids*.
- Mhs, F. A., Budiawan, R., & Rosely, E. (2018). *GAME EDUKASI SEJARAH PERISTIWA 10 NOVEMBER 1945 DI SURABAYA BERBASIS ANDROID*. 4(3), 1820–1829.
- Tijan, F. R., Rianto, A. T., Afina, N., Yesmaya, V., Luwinda, A., Studi, P., & Informasi, T. (n.d.). *PERANCANGAN APLIKASI GAME “ FIX OUR ENVIRONMENT ” BERBASIS ANDROID GAME " FIX OUR ENVIRONMENT " APPLICATIONS DESIGN*. 319–331.