

## DAFTAR PUSTAKA

Arok, K. (2012). Perancangan Game Edukasi Bertemakan Sejarah Indonesia, 151–155.

Arwani, A. A., & Dinasta, A. Y. U. F. (2015). *RANCANG BANGUN GAME PERTEMPURAN 10 NOVEMBER POLITEKNIK NEGERI MALANG*.

Mhs, F. A., Budiawan, R., & Rosely, E. (2018). GAME EDUKASI SEJARAH PERISTIWA 10 NOVEMBER 1945 DI SURABAYA BERBASIS ANDROID, 4(3), 1820–1829.

Pangaribuan, A. M. C., & Umum, P. (1990). Metode Pengembangan Perangkat Lunak , Scrum, 1–8.

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.

Anneahira. (2011). *Mengenal Macam-Macam Games*. [online]. Tersedia: <http://www.anneahira.com/macam-macam-games.htm> [ 7 Mei 2011 pukul 11.05]

<chromeextension://oemmndcblldboiebfnladdacbfmadadm/https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/620/jbptunikompp-gdl-triantoros-30991-9-12.unik-i.pdf>

<chromeextension://oemmndcblldboiebfnladdacbfmadadm/http://digilib.uinsby.ac.id/64/2/Bab%201.pdf>