

DAFTAR PUSTAKA

- Jarot A.H. 2013. *Perancangan Game Edukasi Untuk Anak Usia Dini (4-6 Tahun) Berbasis Android*. Skripsi. Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Edvin B., Arie S.M.L. dan Virginia T. 2016. *Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Kebersihan Mulut Pada Anak Umur 5-10 Tahun Berbasis Android*. Teknik Informatika Universitas Sam Ratulangi Manado.
- Reza N.C. 2015. *Pembuatan Game Edukasi Pemberantasan Koruptor Berbasis 3D Menggunakan Unity 3D*. Tugas Akhir. Program Studi Diii Teknik Informatika Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Marzuki dan Fandri C. 2014. *Game Berbasis Adventure Sebagai Pendukung Pembelajaran Pengenalan Kata Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini*. Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bandar Lampung.
- Iskandar J. 2016. *Rancang Bangun Rumah Pintar Otomatis Berbasis Sensor Suhu, Sensor Cahaya, Dan Sensor Hujan*. Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Sam Ratulangi Manado.
- Murtiwiyati dan Glenn L. 2013. *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android*. Fakultas Ilmu Computer Universitas Gunadarma.
- Wafda A.R. 2015. *Pengembangan Game Edukasi Lingkungan Berbasis Android*. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

- Rico P.S. 2016. *Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Game Simulasi Artikel Ilmiah*. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana.
- Berta S., Febriliyan S. dan Nisfu A.S. 2013. *Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality (Studi Kasus: Perobekan Bendera Belanda di Hotel Majapahit)*. Jurusan Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.
- Ridwan A.R. dan Dewi T. 2016. *Pengembangan Game Edukasi pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Sekolah Tinggi Teknologi Garut.
- Permadi A. 2018. *Pengembangan Permainan Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Algoritma Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X di Smk Negeri 1 Magelang*. Program Studi Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika dan Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rudi H., Agus P., Nugthoh A.K. dan Intan H.F. 2016. *Pembuatan Game Edukasi "English For Fun" Untuk Anak Kelas 1-2 Sd Berbasis Android Menggunakan Unity 3d*. Universitas Sebelas Maret.
- Amella Y., Andi Y.R. dan Fery S. *Membangun Game Fun Animal Puzzle Menggunakan Algoritma Shuffle Random*. STMIK Widya Cipta Dharma.
- Mega S.D. 2012. *Penggunaan Aplikasi Adobe Photosop dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Bagi Anak Tuna Rungu*. Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.