

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., & Chandra, A. 2017. Analisis Implementasi Game Edukasi “the Hero Diponegoro” Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Mts. Attaroqie Malang. *JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI: Teori, Konsep, Dan Implementasi*. 8(1): 8–10.
- Abiradin Rosidi .2016. Data Manajemen Dan Teknologi Informasi. *Jurnal DASI*, 17(3).
- Budiman, E., Hasudungan, R., & Khoiri, A. 2017. Online Game “ PICS AND WORDS ” Sebagai Media Edukasi Bahasa Inggris Berbasis HTML. 2(1): 1–6.
- Ekawati, P. L., & Falani, A. Z. 2015. Pemanfaatan Teknologi Game Untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android. *Pemanfaatan Teknologi Game Untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android*, 22(1): 30–36.
- Feby Kurniansyah. 2015. "Sejarah, Pengertian dan Kegunaan dari Aplikasi Blender 3D"
<https://dsbunny.wordpress.com/2015/05/26/sejarah-pengertian-dan-kegunaan-dari-aplikasi-blender-3d/>(diakses pada tanggal 5 Juni 2018)
- Haris, I. 2017. Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Dan Moral Anak Usia Dini. *Jurnal AUDI*. 1(1).
- Mewengkang, A., Tangkawarow, I. R. H., & Kasehung, H. 2018. Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Ekosistem Berbasis Mobile. 1(April): 27–38.
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. 2017. Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*. 14(2): 86–91.
- Ratulangi, U. S. 2017. Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Hafalan Doa Agama Islam. 12(1).

- Rizal, M. M., & Aryato, H. 2017. Perancangan Game “SI ALI (AKU PEDULI) MELAWAN KORUPSI” Sebagai Media Interaktif Bernilai Budaya. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*. 05(01): 79–86.
- Saleh, Y. T., Nugraha, M. F., & Nurfitriani, M. 2017. Model Permainan Tradisional “Boy-boyan” Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak SD. 1: 127–138.
- Wijaya, K. K. 2015. "Lima Alasan Mengapa Indonesia Menjadi Pasar yang Tepat Untuk Mengembangkan Game Mobile." <https://www.google.co.id/amp/s/id.techinasia.com/indonesia-pasar-mobile-game-app-annie/amp/> (diakses tanggal 3 Juni 2018).
- Yusuf, M. F., & Soepriyanto, Y. 2017. Rancang Bangun Animasi Protokol Routing Jenis Distance Vector dan Link State Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Seminar Nasional Inovasi Teknologi*. 1(1): 11–16.