DAFTAR PUSTAKA

Prasetia Anjar, Nurhidayah Siti, Satya Barka. 2015. *Pembuatan Aplikasi Pengolahan Data Dan Penjualan Pakaian Prambanan Distro*, STMK AMIKOM, Yogyakarta.

Avid, Wijaya Andi, Honggo Henky. 2014. *Rancang Bangun Edukasi Kosokata Bahasa Mandarin "Bermain Bangun Game Edukasi Kosakata Bahasa Mandarin" Berbasisi Adobe Flash*. STMIK ,Palembang.

Bursan, Fitriyah. 2015. *Perancangan permainan (Game) Edukasi Belajar membaca pada anak prsekolahan Berbaisi Android*. 3 (1): 62-70.

Setiawan Firdaus, Listyorini Tri, Maharani Rizkysari Mei. 2015. *Rancang Bangun Game Edukasi Petualangan Teknik Dasar Futsal*, Universitas Muria Kudus, Kudus.

Siswanto Heru. 2016. *Game Edukasi Pengenalan Nama Buah Dalam Bahasa Inggris Untuk Siswa Sd Kelas 4*, Universitas Nusantara Persatuan Guru Republik Indonesia, Kediri.

Setiawan Mohammad Anis, Maharani Rizkysari Mei, Latubessy Anastasya. 2014. *Game Edukasi Jarimatika Penjumlahan dan Pengurangan*, Universitas Muria Kudus, Kudus.

Widiastuti Nelly Indriani, Setiawan Irwan. 2012. *Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo*. FTIK UNIKOM. Bandung.

Dalimartha Setiawan, Adrian Felix. 2011. *Khasiat Buah & Sayur*. Penebar Swadaya. Jakarta.

Simarmata, 2010, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Yogyakarta: CV Andi Offset.

Pramawati Siska. 2011. *Analisis Dan Perancangan Game Edukasi "Sehatnya Sayur Dan Buah"*. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom, Yogyakarta.

Nafi Sururin, Maharani Rizkysari Mei, Khotimah Tutik. 2014. *Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Berkaki Empat Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sd*, Universitas Muria Kudus, Kudus.

Bakti Surya, Hasibun Nelly, Sianturi Lince Tomoria. 2016. *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Coreldraw X3 Menggunakan Metode Based Learning (WBL).* 3 (4): 32-35.

Rifai Wafda Adita. 2015. *Pengembangan Game Edukasi Lingkungan Berbasis Android.* Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Yakub. 2012. *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta, Graha Ilmu.