

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Nugroho.(2010). *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan JAVA*. Yogyakarta: Andi.
- Arief S. Sadiman. (2010). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Clark, Donald. (2010). *Games and e-learning* : www.caspianlearning.co.uk/Whhtpcaspian-games_1.1.pdf. Diakses tanggal 23 November 2020.
- Ernest, Adams., *Fundamentals of Game Design : The Definition of a Game*, (Berkeley, CA,New Riders, 2010).
- Fajar, Masya Elvina.(2010). “*Pengembangan Aplikasi Permainan Scrabble Dua Dengan Menggunakan Bahasa Java*”.
- Kaputama, S., & No, J. V. (2013).*Menggunakan PHP MySql pada Kecamatan Binjai Selatan*. 7(1), 19–24.
- Nazruddin, S. II., *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android*, (Bandung : Informatika, 2012).
- Nugraha, Ryiadhy Budhy .(2012). “*Aplikasi Games Garuda berbasis Android*”.
- Nuzul, S. Tri., *Pembangunan Game Edukasi Petualangan Objek Wisata Bersejarah di Indonesia Berbasis Desktop*, Skripsi S-1, UniversitasKomputer Indonesia, Bandung, 2012.
- Rosa, Shalahudin. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Supardi,Yuniar. 2014. *Semua bisa jadi menjadi Programmer Android*. Jakarta, PT Eex Media Komputindo
- Wiratama, Andaru.(2013). “*Pengembangan Game Edukasi Untuk Pelajar SMP di Indonesia*”.