

## DAFTAR PUSTAKA

- Andi Juansyah. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System ( A-GPS ) Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1–8. [elib.unikom.ac.id/download.php?id=300375](http://elib.unikom.ac.id/download.php?id=300375)
- Anggriani, Arifiati Fitri; Erviana, Nena; Anggriani, S. P. D. D. (2016). Aplikasi game edukasi petualangan nusantara. *Jurnal Media Pembelajaran Lewat Game*, 8, 168–172.
- Chandra Nugraha, A., Khairudin, M., & Hertanto, D. B. (n.d.). *Ariadie Chandra Nugraha: Rancang Bangun Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik RANCANG BANGUN GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA KULIAH PRAKTIK TEKNIK DIGITAL*. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/>
- Haya, F. D. et al. (2014) 'Pengembangan media pembelajaran gasik (', 2(1), pp. 11–14.
- Haya, F. D., Waskito, D. S., Pd, M., Fauzi, A., Pd, M., Fisika, P., & Keguruan, F. (2014). *Pengembangan media pembelajaran gasik (. 2(1), 11–14.*
- Isna Mildayanti, I Ketut Resika Arthana, I. G. M. D. (2012). Pengembangan Game Edukasi. *Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 5, 1–169.
- Jayati Mugi, Y. W. (2017) 'PERANCANGAN MEDIA SIAP UN MATEMATIKA SMP Pendahuluan', 2(1), pp. 22–32.
- NURFADILLAH SALAM, S. & J. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran .... 08(02), 219–232.
- Nurhasanah, Y. I., & Senyelda, D. (2016). Implementasi Model CMIFED Pada Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Anak Usia TK Dan Playgroup. *Jurnal Informatika*, Vol. 2(2), 12.

- Pramuditya, S. A., Noto, M. S., & Purwono, H. (2018). Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(2), 165. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v2i2.919>
- Prasetyo, M. F. (2018). *Persamaan Garis Lurus Bagi Siswa Kelas Viii Smp Negeri*. 5(1), 14–26.
- Sahara, F., & Adriana, R. (2016). *Aplikasi E – Katalog Perpustakaan Berbasis Mobile*. 7(1), 25–30.
- Sakti, H. gunawan. (2017). Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Desain Grafis. *Jurnal Realita*, 2(2), 325–344.
- Sunarya, L., Meliyana, -, & Nofitasari, T. (2017). Desain Merchandise Pada The Batu Hotel & Villas. *CogITo Smart Journal*, 3(1), 56. <https://doi.org/10.31154/cogito.v3i1.45.56-67>
- Surahman, S., & Setiawan, E. B. (2017). Aplikasi Mobile Driver Online Berbasis Android Untuk Perusahaan Rental Kendaraan. *Jurnal ULTIMA InfoSys*, 8(1), 35–42. <https://doi.org/10.31937/si.v8i1.554>
- Vega, A. (2016). Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Inform*, 1(1), 1–8.
- Wikipedia (2020) RPG Maker, [id.wikipedia.org](http://id.wikipedia.org). Available at: [https://en.wikipedia.org/wiki/RPG\\_Maker](https://en.wikipedia.org/wiki/RPG_Maker) (Accessed: 10 March 2020).
- Winia Waziana, & Febriansyah. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Game Quiz Untuk Anak-Anak Usia Dini Menggunakan Aplikasi Adobe Flash. 09. <http://www.ejurnal-stitpringsewu.ac.id/index.php/JMPI/article/viewFile/8/5>
- Yulianto, F., Utami, Y. T., Ahmad, I., & Teknik, F. (2018). GAME EDUKASI

PENGENALAN BUAH-BUAHAN BERVITAMIN C UNTUK ANAK USIA DINI  
Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika | 243. *Jurnal Nasional  
Pendidikan Teknik Informatika*, 7, 242-251.

