

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsol, A. 2013. *Game Edukasi Biologi Berbasis Mobile Untuk Siswa SMA*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Universitas Komputer Indonesia : Bandung.
- Apriyanto, A & Lasodi, I, S 2016, 'Pembuatan *Game* Labirin Menggunakan Aplikasi Construct 2 Berbasis Online', *Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer*, vol. 2, no. 2, hh. 65-66.
- Audacity Team. 2017. *Audacity(R): Free Audio Editor and Recorder [Computer application]*. <https://audacityteam.org/>. Diakses pada 14 Juli 2018.
- Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta : ANDI.
- Putra, D, W, Nugroho, A, P & Puspitarini, E, W 2016, '*Game* Edukasi Berbasis *Android* Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini', *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, vol. 1, no. 1, hh. 47.
- Fihtri, D, L & Setyawan, D, A 2017, '*Analisa dan Percancangan Game* Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini', *Jurnal SIMETRIS*, vol. 8, no. 1, hh. 227.
- Gullen, A & Gullen, T. 2011. *Construct 2*. <https://www.scirra.com/construct2/>. Diakses pada 14 Juli 2018.
- Gumelar, A. 2013. *Generasi Muda Alami Degradasi*. <https://metro.sindonews.com/read/799186/31/generasi-muda-alami-degradasi-1382951079/>. Diakses pada 18 Juli 2018.

- Merdeka. 2013. *Kegigihan Arek-Arek Suroboyo Tewaskan Dua Jenderal Inggris*.
<https://www.merdeka.com/peristiwa/kegigihan-arek-arek-suroboyo-tewaskan-dua-jenderal-inggris.html>. Diakses pada 18 Juli 2018.
- Newzoo. 2017. *The Indonesian Gamer Consumer Insight*.
<https://newzoo.com/insights/infographics/the-indonesian-gamer-2017/>.
Diakses pada 18 Juli 2018.
- Novantoro, A. 2016. *Perancangan Game Platform Bergenre Side Scrolling Tentang Sandi Morse Berjudul "Morse"*. Skripsi. Tidak diterbitkan. STIKOM : Surabaya.
- Prabeus, T, A. 2013. *Pembangunan Game Tiga Sahabat Berbasis Desktop*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Universitas Komputer Indonesia : Bandung.
- Prabowo, F. 2016. *Perkembangan Monumen Jendral Sudirman Rembang Tahun 1976-2013*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Universitas Muhammadiyah : Puwokerto.
- Purnandya, R. *Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran TIK Untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri Pujokusuman 2 Yogyakarta*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta : Yogyakarta.
- Sutomo. 2008. *Pertempuran 10 November 1945 – Kesaksian & Pengalaman Seorang Aktor Sejarah*. Jakarta : Visimedia.
- Yandi. 2014. *Pembangunan Game Edukasi Sistem Pencernaan Manusia Berbasis Desktop*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Universitas Komputer Indonesia : Bandung.