

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2014). *Fundamentals of Puzzle and Casual Game Design*. AS: New Riders.
- Cuartas Correa, J. D. (2015). *Digitopolis II: Creation of video games GDevelop*. Bogota: Los Libertadores Foundation Universitaria.
- Depdikbud. (1996). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Duli, N. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish.
- Firly, N. (2019). *Android Application Development for Rookies with Database*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- G Faizal, B. (2018). *Pengembangan Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Android Untuk Anak SD Menggunakan Pendekatan Guided Discovery*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Henry, S. (2010). *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Isman, M. (2019). *Game Edukasi Pengenalan Reaksi Unsur Kimia Dengan Lingkungan Berbasis Android*. Probolinggo: Universitas Nurul Jadid.
- Ismayani, A. (2018). *Cara Mudah Membuat Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android dengan Thinkable*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Maulana, Y. (2018). *Jenius Membuat Mobile Edukasi Android: Solusi Cepat Belajar Membuat Aplikasi Multimedia Android*. Garut: CV. Mobidu Sinergi.
- Muharto, & Ambarita, A. (2016). *Metode Penelitian Sistem Informasi: Mengatasi Kesulitan Mahasiswa dalam Menyusun Proposal Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rahayudi, B. (2011). *Dasar-Dasar Pemrograman: Disertai Berbagai Contoh Kasus dan Diimplementasikan dalam Bahasa Pascal*. Malang: Universitas Brawijaya Press.
- Ridwan, M., & Prasetyawan, P. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Permainan Adventure Of Frunimal Untuk Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Android. *SIMETRIS*, 763-772.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Simamora, B. (2005). *Analisis Multivariat Pemasaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Soeherman, B., & Pinontoan, M. (2008). *Designing Information System*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.

Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.

