

## DAFTAR PUSTAKA

Deliana, R. (2015). Pembuatan Game "Komodo Island adventure" untuk memperkenalkan satwa komodo sebagai satwa endemik indonesia dengan metode permainan edugames berbasis dekstop.

Elvida, M. N. (2015). Pembuatan Kain Tenun Ikat Maumere Di desa wololora kecamatan lela kabupaten sikka propinsi Nusa Tenggara Timur. *Jurnal Holistik* , 6.

Fahrurrozi, I., & SN, A. (n.d.). Proses Pemodelan Software dengan metode waterfall dan extreme programing: studi perbandingan.

Muliawan, N. A., Wirantha, C. A., & Wibawa, K. S. (2012). Rancang bangun aplikasi game mobile "Wayang Fighter" pada platform android menggunakan algoritma basic propability.

Oemar, Y. J., & Samopa, F. (n.d.). Pembangunan Peta Tiga Dimensi Kebun Karet Milik Unit Pelaksana Teknis Balai Benih dan Kebun Produksi dengan Menggunakan Unreal Engine.

Ramadhan, A. F. (2015). Aplikasi interaktif pengenalan alat musik angklung. *e-Proceeding of applied Science* , 1856.

Subramaniam, R. S. (2015). Pemikiran masyarakat Tamil awal dalam kesusasteraan Tamil klasik. *Thesis* , 61.

Suwondo, M. A. (2012). 3D LAN Tower Defence PC Game dengan Menggunakan Unreal Development Kit dann Unreal Script.

Wahyuni, A., Tias, A. A., & Sani, B. (2013). Peran etnomatematika dalam membangun karakter bangsa. *Prosiding* , 1.

Wardhani, R., & Yaqin, M. H. (2013). Game Dasar-Dasar Hukum Islam Dalam Kitab Mabadi'ul Fiqh Jilid I. *Jurnal Teknika Vol.5 No.2 September 2013* , 474.

Yunus, R. (n.d.). Transformasi nilai-nilai budaya lokal sebagai upaya pembangunan karakter bangsa. 74.