

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, 2012. 2012. “Penguujian Perangkat Lunak Dengan Menggunakan Metode White Box Dan Black Box.”
- Budiaji, Weksi. 2013. “Skala Pengukuran Dan Jumlah Respon Skala Likert.” *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan* 2 (2): 127–133.
- Dewi, Ghea Putri Fatma. 2012. “Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash.” *Skripsi, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.*
- Irianto, Subagyo. 2011. “STANDARDISASI KECAKAPAN BERMAIN SEPAKBOLA UNTUK SISWA SEKOLAH SEPAKBOLA (SSB) KU 14-15 TAHUN SE-DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA.” *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)* 7 (7): 44–50.
- Irsa, Dora, Rita Wirya Saputra, and Sri Primaini. 2016. “PERANCANGAN APLIKASI GAME EDUKASI PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN LINEAR CONGRUENT METHOD (LCM) BERBASIS ANDROID.” *Jurnal Informatika Global* 6 (1). <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/IG/article/view/4>.
- Laksono, Gitadea, Steven Sentinuwo, and M. Dwisnanto Putro. 2016. “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Makhraj Huruf Al-Qur’an Untuk Anak-Anak.” *Jurnal Teknik Informatika* 9 (1). <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/14928>.
- Nurajizah, Siti. 2016. “IMPLEMENTASI MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE PADA APLIKASI PENGENALAN LAGU ANAK-ANAK BERBASIS MULTIMEDIA.” *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer* 3 (2). <http://ejournal.lppmunsera.org/index.php/PROSISKO/article/view/18>.
- Pamoedji, Baskara Arya Pranata, Andre Kurniawan. 2015. *Mudah Membuat Game dan Potensi Finansialnya dengan Unity 3D*. Elex Media Komputindo.

Irsa, Dora, Rita Wirya Saputra, and Sri Primaini. (2016). “PERANCANGAN APLIKASI GAME EDUKASI PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN LINEAR CONGRUENT METHOD (LCM) BERBASIS ANDROID.” *Jurnal Informatika Global* 6 (1). <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/IG/article/view/4>.

Nurajizah, Siti. (2016). “IMPLEMENTASI MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE PADA APLIKASI PENGENALAN LAGU ANAK-ANAK BERBASIS MULTIMEDIA.” *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer* 3 (2). <http://ejournal.lppmunsera.org/index.php/PROSISKO/article/view/18>.

Riyadhi, (2016). n.d. “Pembuatan Aplikasi Permainan Egrang Run Berbasis A.pdf.”

