

DAFTAR PUSTAKA

- Agnew, P., Kellerman, A. S., & Meyer, M. J. (1996). *Multimedia In The Classroom*. Boston: Allyn and Bacon.
- Android. (2018). Retrieved Desember 22, 2018, from (<https://source.android.com/devices/>)
- Anggara. (2008). *Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash*. Yogyakarta: Gava Media.
- Costikyan, G. (2013). *Uncertainty In Games*. Cambridge: The MIT Press.
- Dhimas, A. (2013). *Cara Mudah Merancang Storyboard untuk Animasi*. Yogyakarta: TAKA.
- EMS, T. (2013). *Android All in One*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Firdan. (2011). *Pengenalan Dasar Android Programming*. Jakarta: Biraynara.
- Gartner. (2017, February 2). Retrieved July 23, 2017, from <http://www.gartner.com/newsroom/id/3609817>
- Gary, L. R., & Diehl, P. L. (1992). *Research Methods for Business and Management*. New York: MacMillan Publishing Company.
- Gun, K. (2016). *Legenda Lutung Kasarung Yang Sakti dan Kisah-Kisah Terbaik Nusantara*. Yogyakarta: Cakrawala.
- Hofsetter, F. T. (2011). *Multimedia iteracy*. New York: McGraw Hill.
- Iskani, D. (2014). *Pengukuran skala guttman secara tradisional (cross sectional)*. Retrieved Juny 23, 2018, from <https://www.slideshare.net/indirakaniputri/pengukuran-skala-guttman-tradisional>
- Ismail, A. (2009). *Education Games*. Bandung: Pilar Media.
- Nanik, S. (2013). *Desain Multimedia*. Jakarta: KEMENDIKBUD.
- Prensky, M. (2005). *Educational Games. Size Matters*.
- Rahadi, M. R. (2016). Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 44-49.
- Rosidi, A. (2008). *Purbasari Ayu Wangi Atawa Lutung kasarung*. Bandung: Nuansa.
- Scirra. (2018, July 22). Retrieved Desember 22, 2018, from <https://www.scirra.com/>
- Vaughan, T. (2008). *Multimedia : Making It Work*. New Delhi: Mc Graw HILL.
- Wahyudi, H. S., & Sukmasari, . P. (2014). Teknologi Dan Kehidupan Masyarakat. *Jurnal Analisa Sosiologi* , 13-24.
- Wijaya, E. (2012). GAME KEBUDAYAAN SEBAGAI SALAH SATU BENTUK. *Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Terapan*, 522-525.
- Winnandin, J. (2015). PEMBUATAN APLIKASI GAME THE ADVENTURE OF NHARD. *Jurnal IT CIDA* , 32-41.