

DAFTAR PUSTAKA

- Afan Galih Salman, dkk, (2013), *Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Berbasis Android*. Vol.4 No. 2 Desember 2013, Binus University, Jakarta
- Dipa Ayu Sahlina, (2015), *Pembuatan Game Edukasi “Puzzle Qur’an Juz 30” Berbasis Android Menggunakan Unity 3d*. Universitas Negeri Solo. Solo
- Fendi Aji Purnomo, (2016), *pembuatan game edukasi “petualangan si gemul” sebagai pembelajaran pengenalan daerah solo raya pada anak*. Vol 7 No 2 November 2016. Universitas Sebelas Maret. Solo
- I Nyoman Diva Purnama Yasa, (2015), *Aplikasi Pembelajaran Menulis Angka Berbasis Android*. STMIK AKAKOM, Yogyakarta
- Jeffry B, (2014), *Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Puzzle Pengenalan Tokoh Sejarah Berbasis Android dengan Metode Linear Congruential Generator (LCG)*. STMIK MDP, Palembang
- Mega Fajartia & Siti Mulyaroh, (2017), *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi*. IJCRET 6 (2). Universitas Baturaja, Sumatera Selatan, Indonesia
- Ngakan Agung Bagus Purwantara, (2014), *Aplikasi Doa Sehari-Hari Umat Hindu Berbasis Teknologi Android*. STMIK AKAKOM, Yogyakarta
- Nita Aryani, (2012), *Pembuatan Games Puzlle Gambar Pahlawan Nasional Menggunakan Adobe Flash*. STMIK AMIKOM, Yogyakarta.
- Satrya Agung Wijayyanto,(2012), *Aplikasi Game Puzzle dengan J2ME*. STMIK AKAKOM ,Yogyakarta

Toni Hariyadi, (2013), *Game Puzzle Obyek Candi Berbasis J2ME*. STMIK AKAKOM,
Yogyakarta

Yuniar Supardi, (2014), *Semua Bisa Menjadi Programmer Android – Case*