

DAFTAR PUSTAKA

- Deliana, Restu. Pembuatan *Game*” Komodo Island Adventure” Untuk Memperkenalkan Satwa Komodo Sebagai Satwa Endemik I Ndongesia Dengan Metode Permainan Edugames Berbasis *Desktop*. Diss. Universitas Widyatama, 2015.
- Hikam, Arif Rahman. “Pengembangan Game Edukasi Visual Novel Berbasis Pembangunan Karakter pada Materi Pelestarian Lingkungan”. Skripsi Program Strata-1 Pendidikan Biologi, Universitas Negeri Semarang, 2013.
- Widiastuti, Nelly Indriani. "Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo." Jurnal Komputer dan Informatika 1.2 (2012).
- Andang Ismail, *Education Games*. (Yogyakarta: Pilar Media, 2016), 119.
- Teduh (2012). Metode Pembelajaran Game-Based-Learning. <http://teduhop.blogspot.co.id/2012/01/metode-pembelajaran-game-based-learning.html> diakses tanggal 1 September 2016.
- Pratiwi, H. Sistem Pendukung keputusan Penentuan Karyawan Berprestasi Menggunakan Metode Multifactor Evaluation Process. JURNAL SISTEM KOMPUTER, 5.
- Sadiman, Arif S. Media Pendidikan (Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya). Jakarta: CV Rajawali. 2003.
- Sutopo, Ariesto Hadi Multimedia Interaktif dengan *Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2003.
- Zulkarnain, M. R. (2015). Pembuatan *Game* Fruit Entrepreneur Dengan Menggunakan Engine RPG Maker VX Ace.
- Ansori, L. (2015). Rancang bangun sistem informasi spasial kondisi sasana krida karang taruna berbasis *web* di Jakarta Selatan.