

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. S. I. AG, Buku Informasi Museum Negeri Propinsi JawaTengah, 1991.
- [2] G. N. P. K. & W. I. K. Kotler, Museum Marketing and Strategy: Designing, Mission, and Building, San Fransisco: Jossey- Bass, 2008.
- [3] Kompasiana, [Online]. Available:
http://www.kompasiana.com/kapitaselektakomunikasi/potensi-game-sebagai-new-media-dalam-marketing_56644247ac92738114b1715e. [Diakses 13 Januari 2017].
- [4] “Android Overview,” Open Handset Alliance, 2009. [Online]. Available:
http://www.openhandsetalliance.com/Android_overview.html. [Diakses 10 Januari 2015].
- [5] “Manfaat Bermain Game Hidden Object,” [Online]. Available:
<http://www.marketing.co.id/manfaat-bermain-game-hidden-object/>. [Diakses 13 Januari 2017].
- [6] M. Yamin Data, Museum Sebagai Sarana Pendidikan Non Formal, 1984.
- [7] A. Sutaarga, “Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum,” Direktorat Permuseuman Direktorat Jendral Kebudayaan, 1983, pp. 18-19.
- [8] “Museum,” [Online]. Available: http://icom.museum/ethics_2001_engl.html.
- [9] “Desa Dermaji,” [Online]. Available: <http://dermaji.desa.id/>. [Diakses 13 Januari 2017].
- [10] D. Jaya, “Rancang Bangun Game Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia,” 2012.
- [11] W. Nurdiansah, “Pembangunan Aplikasi Game 2D Kabayan Saving Aou Cultures”.
- [12] “Game Hidden Object,” Kotak Game, [Online]. Available:
<http://m.kotakgame.com/detailfeatures.php?id=98&page2=2#pg>. [Diakses 13 Januari 2017].
- [13] B. Alsac-Seitz. [Online]. Available: https://learn.canvas.net/courses/3/wiki/level-2-dot-0-gamedesign?module_item_id=44522. [Diakses 17 12 2016].
- [14] K. W. Andi, Belajar Pemrograman C#, Yogyakarta, 2008.
- [15] “Project Lifecycle,” Blitz Games Studios, 2011. [Online]. Available:
http://www.blitzgamesstudios.com/blitz_academy/game_dev/project_lifecycle.

- [Diakses 4 12 2016].
- [16] A. Hendrick, "Project Management for Game Development," 15 Juni 2009. [Online]. Available: <http://mmotidbits.com/2009/06/15/project-management-forgame-development/>. [Diakses 2 12 2016].
- [17] J. McGrath, "The Game Development Lifecycle - A theory for the extension of the Agile project methodology," Doppler Interactive, 3 April 2011. [Online]. Available: <http://blog.dopplerinteractive.com/2011/04/gamedevelopment-lifecycle-theory-for.html>. [Diakses 15 12 2016].
- [18] H. C. H. M. Chandler, *Game Production Handbook* (Book style), Sudbury: Jones and Bartletts Publishers, 2010.
- [19] R. Ramadan, *The Game Development Life Cycle Handbook*.
- [20] A. Akbar, *Museum di Indonesia Kendala dan Harapan*, Jakarta: Paps Sinar Sinanti, 2010.
- [21] "UnityTechnologies," Unity, [Online]. Available: <http://Unity3d.com/Unity/>. [Diakses 1 12 2016].
- [22] R. Ramadan, "Pengembangan Metode Pembangunan Game," 2013.
- [23] R. RAMADHAN, *Game Development Life Cycle Guide*.

LAMPIRAN

Lampiran A. Form Kuisisioner *Game* Museum Naladipa

Kuisisioner *Game* Museum Naladipa

Nama :

Umur :

Pekerjaan :

No	Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Biasa Saja	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1	Aplikasi <i>game</i> ini dapat menyampaikan informasi mengenai Museum Naladipa sesuai keadaan sebenarnya?					
2	Aplikasi <i>game</i> ini dapat menyampaikan informasi mengenai benda-benda yang terdapat pada Museum Naladipa?					
3	Aplikasi <i>game</i> ini dapat menyampaikan informasi mengenai proses didapaknya benda-benda koleksi pada Museum Naladipa ?					
4	Aplikasi <i>game</i> ini menarik untuk dimainkan ?					
5	Pemain merasa mudah saat memulai permainan ?					
6	Pemain merasa mudah dalam menemukan benda-benda ?					
7	Pemain mudah memenangkan permainan saat pertamakali bermain ?					
8	Pemain mudah mendapatkan bintik saat pertamakali bermain ?					
9	Pemain mudah menyelesaikan misi pada ruang pertama dengan mudah?					

10	Pemain mudah menyelesaikan misi pada ruang pertama dengan banyak energi tersisa ?					
11	Pemain merasa mudah dalam menganalisa dan menentukan benda yang akan dimasukan ke museum?					

Kritik Dan Saran :