

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. T. Cahyana And M. Kom, “Game Runner Berbasis Mobile Yang Mengangkat Sejarah Indonesia Penulisan Jurnal Proyek Akhir Universitas Telkom,” Vol. 1, No. 2, Pp. 1138–1143, 2015.
- [2] L. Mazia And E. Pujiastuti, “Rancang Bangun Media Pembelajaran Dan Game Kebudayaan Dari 34 Propinsi Di Indonesia Berbasis Android,” Vol. Iv, No. 2, Pp. 195–203, 2018.
- [3] R. Maulana, “No Title,” 2017. [Online]. Available: <https://id.techinasia.com/perkembangan-pasar-game-indonesia-salah-satu-yang-tertinggi-di-2016>. [Accessed: 13-Feb-2019].
- [4] B. L. Yusuf, S. Tinggi, And T. Telematika, “Game Multiplayer Gundu Untuk Memperkenalkan Permainan Tradisional Gundu,” Pp. 1–6.
- [5] F. Sulastianingsih And R. Kartono, “Smart Riders 3d Sebagai Game Pengenalan Rambu Lalu Lintas Berbasis Android,” Vol. 10, No. 2, Pp. 64–69, 2018.
- [6] Y. M. Arroyyan, “Rancang Bangun Aplikasi Edugame Sejarah Walisongo (Sunan Kalijaga) Dengan Unity 3d 12,” No. X, Pp. 1–10, 2015.
- [7] L. S. Mongi, A. S. M. Lumenta, A. M. Sambul, And U. S. Ratulangi, “Rancang Bangun Game Adventure Of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity,” Vol. 13, No. 1, Pp. 1–11, 2018.
- [8] H. Claus, E. Purnomo, V. Tulenan, And B. A. Sugiarto, “Rancang Bangun Game 3 Dimensi Untuk Pengenalan Spesies Ikan Karang ( Studi Kasus : Taman Nasional Bunaken ),” Vol. 12, No. 1, 2017.
- [9] B. Pane, X. Najoran, And S. Paturusi, “Rancang Bangun Aplikasi Game Eduka Ragam Budaya Indonesia,” Vol. 12, No. 1, 2017.
- [10] S. L. Rahayu And U. P. Utama, “Penerapan Game Design Document Dalam Perancangan Game Interactive Education Games To Interest Students Interest In,” Vol. 5, No. 3, Pp. 341–346, 2018.
- [11] J. R. Coyanda, J. Alie, And S. Informasi, “Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Bahasa Inggris Berbasis Android Untuk Anak Usia Dini,” Vol. 7, No. 1, Pp. 42–48, 2016.
- [12] P. B. Unty, “Rancang Bangun Aplikasi Edugame Museum Sultan Mahmud Badaruddin Ii Palembang Berbasis Unty 3d 1,2,” No. X, Pp. 1–10, 2012.

- [13] L. Belakang And T. Akhir, “Pembangunan Game Edukasi Anak Usia Dini Menggunakan Metode Game Development Life Cycle,” Pp. 1–6.
- [14] N. Warasih, “Game Edukasi Pengolahan Limbah Tepung Mocaf Singkong Ayo Bersihkan Limbah,” Pp. 1–6, 2017.
- [15] R. T. R. I. Sakti, P. S. Informatika, F. Komunikasi, D. A. N. Informatika, And U. M. Surakarta, “Game Edukasi Pengenalan Tumbuhan Hijau,” 2018.
- [16] D. Kusaeri, “Angka Emisi Kebisingan Pada Knalpot Bermaterial Besi, Kuningan Dan Aluminium Pada Sepeda Motor Jenis Honda Revo Pada 2008,” 2008.
- [17] G. M. Seprihadaniansyah, A. Kuswoyo, And M. Adriana, “Modifikasi Knalpot Menggunakan Katalitik Konverter Dan Arang Akasia Guna Mengurangi Emisi Gas Buang Kendaraan,” Vol. 5, Pp. 11–19, 2018.