

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rosa A.S, Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur Dan Berorientasi Objek), Bandung: MODULA, 2011.
- [2] Sujiono, Yuliani Nurani. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini
- [3] Prensky, Marc. (2001). *Digital Game Based-Learning*. New York: McGraw-Hill.
- [4] Anonim. Genre and The Video Game. [Online]. Tersedia: <http://www.robinlionheart.com/gamedev/genres.xhtml> [2015, Agustus 03].
- [5] Triady, Dend. 2013. Bedah Tuntas Fitur Android. Yogyakarta: Jogja Great! Publisher.
- [6] Safaat H., Nazruddin. , 2011. Android Pemrograman Aplikasi Mobile *Smartphone* dan Tablet PC Berbasis Android. Informatika. Bandung.
- [7] T.Sutabri. (2011). Analisis Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi.
- [8] Rini W, Benedicta (Ed). 2011. PAS Bikin Komik dengan Adobe Illustrator CS5 dan Adobe Photoshop CS5. Yogyakarta: ANDI.
- [9] Iwan. Binanto. , 2010. Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: ANDI.
- [10] Fowler, M. (2004). UML Distilled 3rd Ed. Panduan Singkat Bahasa Pemodelan Objek Standar. Yogyakarta: Andi.
- [11] Rosa, Ariani Sukamto, dan Muhammad Shalahuddin. 2010. Pemrograman Berorientasi objek dengan bahasa pemrograman C++, PHP dan Java, Bandung: Modula.
- [12] Mutiara. R. D, 2014. Testing Implementasi.
- [13] Scirra. Construct 2 . [Online] Tersedia: <https://www.scirra.com/construct2> [2015, Februari 03].
- [14] Iskandar, Harris. 2015. Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta.