

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Ismail, Education Games, Proumedia, 2009
- [2] D. Wave.inc. [Online]. Available:
<http://www.qrcode.com/en/about/version.html>.
- [3] Schell, Jesse. The Art of Game Design – A Book of Lenses. USA: Morgan Kaufmann Publishers (tentang game)
- [4] M. K. Sabariah, V. Effendy dan D. Junaedi, Interaksi Manusia dan Komputer, Bandung: Diandra Creative, 2015.
- [5] D. Novaliendry, “Aplikasi Game Geografis Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO),” Teknologi Informasi dan Pendidikan, vol. 2, p. September, 2013.
- [6] D. Hurd dan E. Jennings, “Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria,” 2009
- [7] A. Nilwan, Pemrograman Animasi dan Game Profesional, Jakarta: Media Komputindo, 1998
- [8] Arif S. Sadiman, dkk., Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011.
- [9] E. Handriyantini, "Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar," Jurnal Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia Malang, vol. I, 2009.
- [10] Adi Candra, Mengenal QR Code, Yogyakarta: Andi, 2012.