

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Fadhilah, "MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI KEGIATAN MEWARNAI DI KELOMPOK B TK KKLKMD SEDYO RUKUN BAMBANGLIPURO BANTUL," Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2014.
- [2] U. Hasanah, M.Pd.I, "PENGEMBANGAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK PERMAINAN TRADISIONAL BAGI ANAK USIA DINI," STAIN Jurai Siwo Metro, Lampung, 2016.
- [3] S. L. G. P. Rizky, "PENGUJIAN USABILITY PADA TANGIBLE GAME SEBAGAI MEDIA PROMOSI CANDI," Amikom, Yogyakarta, 2019.
- [4] Y. Alaan, "PENGARUH SERVICE QUALITY (TANGIBLE, EMPATHY, RELIABILITY, RESPONSIVENESS DAN ASSURANCE) TERHADAP CUSTOMER SATISFACTION: PENELITIAN PADA HOTEL SERELA BANDUNG," *Jurnal Manajemen*, vol. 15, p. 16, 2016.
- [5] Firdayanti, M. Syukuri and H. , "PENINGKATAN PERKEMBANGAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR MELALUI GERAK IRAMA DI TK ABC123 PONTIANAK SELATAN," Pontianak, 2010.
- [6] I. Fajarwati, "KONSEP MONTESSORI TENTANG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DALAM PERSPEKTIF PENDIDIKAN ISLAM," *Pendidikan Agama Islam*, vol. 11, p. 38, 2014.
- [7] O. M. Syah and dkk, "Komplikasi Coreldraw dan Photoshop Pembuatan Pola Batik Tulis di Trenggalek," *Seminar Nasional Sistem Informasi*, vol. 2, no. 1, p. 1240, 2018.
- [8] N. A. Anandhita, "Pengembangan Games Berbasis Unity 3D Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Musik di SMP NEGERI 4 PURWOREJO," uny.ac.id, Yogyakarta, 2014.
- [9] S. F. F. E. M. Agustin, U. Syaripudin and Y. Ichsani, "PERANCANGAN PROTOTYPE TAMPILAN ANTAR MUKA PENGGUNA APLIKASI WEB KAMARDAGANG.COM DENGAN TEKNIK FLAT DESIGN PADA PT. SELARAS UTAMA INTERNASIONAL," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 9, no. 1, p. 148, 2016.
- [10] Ramadan, R & Widyani, Y, "Game Development Life Cycle Guidelines," in *International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACSIS 2013)*, 2013.

- [11] R. A. Krisdiawan, "IMPLEMENTASI MODEL PENGEMBANGAN SISTEM GDLC DAN ALGORITMA LINEAR CONGRUENTIAL GENERATOR PADA GAME PUZZLE," *JURNAL NUANSA INFORMATIKA*, vol. 12, no. 2, p. 9, 2018.
- [12] R. T. Sakti, "GAME EDUKASI PENGENALAN TUMBUHAN HIJAU UNTUK SEKOLAH DASAR," eprints.ums.ac.id, Surakarta, 2018.
- [13] N. A. Nugraha, "PEMBANGUNAN GAME EDUKASI MENGENAL ALAT MUSIK TRADISIONAL JAWA BARAT MENGGUNAKAN METODE GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE," www.academia.edu, Bandung, 2019.
- [14] Mustaqal and M. Sidiq, "Pengujian Aplikasi Menggunakan Black box Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN)," *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, vol. 1, no. 3, p. 34, 2015.
- [15] S. Mulyani, Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah: Notasi Pemodelan Unified Modeling Language (UML), Bandung: Abdi Sistematika, 2016.
- [16] P. D. Cahyo and H. Hastuti, "Pengembangan Media Video Storyline Untuk Sejarah Siswa Kelas X MIPA I di SMAN 3 Kerinci," *Kronologi*, vol. 2, no. 3, p. 3, 2020.
- [17] T. Ligita and dkk, "Sebuah Storyline Mengenai Proses Bagaimana Penderita Diabetes di Indonesia Mempelajari Mengenai Penyakitnya," *Indonesian Journal of Nursing Practices*, vol. 3, no. 1, p. 11, 2019.
- [18] Syah and M. Okki, "Kompilasi CorelDraw dan Photoshop Pembuatan Pola Batik Tulis di Trenggalek," *Seminar Nasional Sistem Informasi*, vol. 2, no. 1, p. 1240, 2018.
- [19] Y. Irawan, "Pengujian Sistem Informasi Pengelolaan Pelatihan Kerja UPT BLK Kabupaten Kudus dengan Metode Whitebox Testing," *Journal Speed - Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, vol. 9, no. 3, p. 60, 2017.
- [20] F. Indah, "KONSEP MONTESSORI TENTANG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DALAM PERSPEKTIF PENDIDIKAN ISLAM," *Pendidikan Agama Islam*, p. 36, 2014.
- [21] Y. W. Rido Ramadan, "Game Development Life Cycle (GDLC)," staff.uniku.ac.id, 2013.