

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. O. D. L. G. INDONESIA, "www.paragliding.web.id," [Online]. Available: <https://www.paragliding.web.id/paralayang.php>. [Accessed 23 agustus 2018].
- [2] D. R. Novitasari, "Pembangunan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas 1," *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, vol. 2, p. 2, 2010.
- [3] A. Ubaidillah, "Media Promosi Destinasi Pariwisata Melalui Game Petualangan Edukasi Lets's Explore INDONESIA Tourist Destination," *Prosiding Seminar Nasional ReTII*, 2015.
- [4] A. V. Vitianingsih, "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini," *Jurnal INFORM*, vol. 1, p. 1, 2016.
- [5] A. Khafid, "APLIKASI SIMULASI MANASIK HAJI BERBASIS MULTIMEDIA," *Prosiding SNATIF*, p. 2, 2015.
- [6] A. H. Sutopo, *Analisis dan Desain Berorientasi Objek*, Yogyakarta: J & J Learning, 2002.
- [7] I. A. M. Yanyan Herdiansyah, "PEMBANGUNAN APLIKASI BANTU DALAM MENGHAFAL AL-QUR'AN BERBASIS MOBILE," *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, vol. 2, 2013.
- [8] S. Mokhammad Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial sederhana Construct 2*, Maskha, 2018.
- [9] N. S. H, *ANDROID Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Bandung: Informatika Bandung, 2012 .
- [10] S. Dharwiyanti, "Pengantar Unified Modeling Language (UML)," *Kuliah Umum IlmuKomputer.Com*, 2003.
- [11] K. E. K. a. J. E. Kendall, *SYSTEMS ANALYSIS AND DESIGN Eight Edition*, Camden: PEARSON, 2011.
- [12] K. M. Mulyono, "PEMBUATAN GAME LABIRIN DENGAN MENGGUNAKAN BLENDER 3D," *JURNAL DASI*, vol. 13, p. 2, 2012.

- [13] E. W. S. M. Ali Zaki, *Membuat Game Android dengan Unity 3D*, Komputindo, 2015.
- [14] M. S. Mustaqbal, "PENGUJIAN APLIKASI MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING BOUNDARY VALUE ANALYSIS," *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, vol. 1, 2015 .