

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2016, [Online]. Tersedia: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kebudayaan> [Diakses: 10 September 2018]
- [2] F. A. Arifiati, E. Nena, A. Sofiya dan D. P. Didik, “Aplikasi Game Edukasi Petualangan Nusantara”, Jurnal Prosiding Sentia. Vol. 8, pp A-168 – A-172. 2016.
- [3] W. Ekaprana, K. S. Yunita dan K. Etika, “Game Kebudayaan Sebagai Salah Satu Bentuk Pelestarian Kebudayaan dan Media Pembelajaran”, in Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Terapan, Semarang, 2012. pp. 522-525
- [4] Nazir. Moh, Metode Penelitian. Bogor : Ghalia Indonesia, 2014.
- [5] R. Ramdan, W. Yani, “Game Development Life Cycle Guidelines”, Jurnal ICAC SIS. Vol. 13, pp 95-100. 2013.
- [6] A. Muhammad, Filsafat Kebudayaan. Bandung : Pustaka Setia, 2013.
- [7] H. S. Nazrudin, Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung : Informatika, 2012.
- [8] S. H. Ariesto, Analisis dan Desain Berorientasi Objek. Yogyakarta : J & J Learning, 2002.
- [9] Januar. Iwan. M dan Turmidzo. F. E, Game Mania. Jakarta : Gema Insani, 2006.
- [10] O. Morgenstern, J. V. Neumann, Theory of Games and Economic Behavior. 1953.
- [11] A. Irawan, M. F. Rifan, “The Herbalist Game Edukasi Pengobatan Herbal Berbasis Android”, Jurnal Sistem Informasi Bisnis. Vol. 8 No. 2, pp 27-34. 2018
- [12] Hariyanto Bambang. 2004. Rekayasa Sistem Berorientasi Objek. Bandung :Informatika.
- [13] G. S. Afan, C. Natalia dan Norman, “Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Berbasis Android”, Jurnal Comtech. Vol. 4 No.2, pp 1138-1154. 2013.
- [14] Standard Assets. . 2015, [Online]. Tersedia: <https://www.assetstore.unity3d.com/en/?stay#!/content/32351> [Diakses: 15 November 2018].
- [15] Lowpoly Medieval Buildings. 2017, [Online]. Tersedia: <https://www.assetstore.unity3d.com/en/?stay#!/content/58289> [Diakses: 15 November 2018].

- [16] Medieval Towns Exteriors [Free]. 2018, [Online]. Tersedia: <https://www.assetstore.unity3d.com/en/?stay#!/content/27026> [Diakses: 15 November 2018].
- [17] Nature Starter Kit 2. 2016, [Online]. Tersedia: <https://www.assetstore.unity3d.com/en/?stay#!/content/52977> [Diakses: 15 November 2018].
- [18] Y. Purnamasari, "Aplikasi Game Edukasi Sistem Tata Surya Dengan Menggunakan Metode Line Renderer Berbasis Unity 3D," pp. 1-2, 2015.
- [19] M. S. Dewi, "Penggunaan Aplikasi Adobe Photoshop Dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Bagi Anak Tunarungu," Jurnal Imliah Pendidikan Khusus, vol. 1 No. 2, pp. 2-5, 2013.
- [20] Blender. [Online]. Tersedia : <https://www.blender.org/>. [Diakses pada 10 Januari 2019].
- [21] M.A. Sudjana, Metode Statistika. Bandung : Tarsito, 2001.
- [22] Hamang Abdul, Metode Statistika. Jakarta : Graha ilmu, 2005.