DAFTAR PUSTAKA

[1]. Haya. "5 Cara Korea Memperkenalkan Budayanya". http://www.korean.co.id/ko/bbs/board.php?bo_table=culture&wr_id=22. Diakses pada tanggal 17 Juli 2014. Jam 18:24.

[2]. Kompas. "Budaya korea yang mengubah hidup". http://megapolitan.kompas.com/read/2012/12/10/02071756/Budaya.Korea.yang.Mengubah.Hidup. Diakses pada tanggal 17 Juli 2014. Jam 20:05.

[3]. Nazir, Moh. *Metode penelitian.* Bogor: Ghalia Indonesia, 2005.

[4]. Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revis V*. Jakarta: Rineka Cipta, 1997.

[5]. Sommerville, Ian. *Software Engineering, 9th ed*. Boston: Pearson, 2011.

[6]. Rouse, Richard. *Game Design Theory & Practice.* United State of America: Wordware Publishing Inc, 2005.

[7]. Go Fish, *Rules Of Card Game: Go Fish*. http://www.pagat.com/quartet/gofish.html, Diakses pada tanggal 11 Agustus 2014 Jam 5.20.

[8]. Desiani, Anita dan Arhami, Muhammad. "Konsep Kecerdasan Buatan". Yogyakarta: Penerbit Andi, 2006.

[9]. Budiaji, Weksi. "Skala Pengukuran dan Jumlah Responden Skala Likert", 15 Oktober 2013.

[10]. Untoro, Joko. *Super Matematika SMA IPA*. Depok: Kawah Media, 2010.

[11]. K. Moekasan, Erlangga. (2008) Rekayasa Perangkat Lunak OOAD dengan UML, Hand Out Rekayasa Perangkat Lunak, Universitas Komputer Indonesia Bandung.

[12]. Suarga. (2009), Dasar Pemrograman Komputer dalam Bahasa Java, CV. Andi, Yogyakarta

[13]. John P Flynt, Ph.D & Omar Salem. *Software Engineering for Game Developers Software Engineering Series*, Boston: Thomson, 2004.

[14]. Mario Zechner, Robert Green. *Begining Android 4 Games Development*. New York: Apress, 2011.

[15]. The Eclipse Foundation. "About the Eclipse Foundation", http://www.eclipse.org/org/. Diakses pada tanggal 10 Agustus 2014 Jam 18.20

[16]. Mario Zechner. "LibGDX". http://libgdx.badlogicgames.com/documentation.html. Diakses pada tanggal 17 Juli 2014 jam 18:22.

[17]. Inkscape. "Inkscape Overview". http://inkscape.org/en/about/. Diakses pada tanggal 11 Agustus 2014 jam 5:30.

[18]. Audacity. "About Audacity". http://audacity.sourceforge.net/about/. diakses pada tanggal 11 Agustus 2014 jam 5:40.

[19]. Saefulloh, Aef. *Ensiklopedia IPS Budaya Bangsa.* Jakarta: Exact Ganeca, 2008