DAFTAR PUSTAKA

[1] James, “Belajar Matematika,” *pendapat ahli dan kurikulum,* vol. iii, no. 11, p. 1, 2011.

[2] P. A. Yudhanto, Perancangan Promosi Produk Edu-Games Melalui Event. Laporan Tugas Akhir,, Bandung: Universitas Komputer Indonesia,, 2010..

[3] R. M. I. Branch, Design: The ADDIE Approach., Georgia: University of Georgia,, 2009..

[4] Nilwan Agustinus, dalam *Pemrograman Animasi dan Game Profesional.*, Jakarta: Media Komputindo,, 1998..

[5] W. Seno, “ Membuat Game RPG dengan RPG Maker,,” Semarang: CV Andi Offset, 2013. .

[6] D. Arif S. Sadiman, dalam *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya.* , Jakarta:, PT. Raja Grafindo Persada, 2011..

[7] Ismail Andang, “Education Games.,” Yogyakarta:, Pro U Media, 2009..

[8] Fowler Martin, dalam *UML Distilled 3.* , Yogyakarta : Andi,, 2005..

[9] Sutopo A.H., dalam *Multimedia interaktif dengan flash.* Yogyakarta:, graha ilmu, 2003.

[10] A. Nilwan, dalam *Pemograman Animasi dan Game Professional,* , Jakarta:, elex Media Komputindo, 1998.

[11] Hendratman Hendi, “ *Photoshop*.,” Bandung : Informatika Bandung, , 2010..

[12] A. D. W. Hartanto, “Perancangan *Game Multiplatform* Menggunakan *Scirra Construct 2* dan HTML 5,,” pp. hlm.91-98..

[13] Owell Thomas A., “ *The Complete Reference HTML & CSS Fifth Edition*.,” America, NY: The McGraw-Hill Companies, 2010.

[14] W. Perry, dalam *Effective Methods for Software Testing 3rd ed.,* , Canada: Wiley Publishing, 2006.

[15] S. Henry, dalam *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game.*, Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama,, 2010.

[16] A. A. R. Mutiara, " Testing Implementasi dengan Metode *User* Acceptance Testing,," vol. vol(8), pp. hlm.2302-3740, (2014).