

DAFTAR PUSTAKA

- AeHyun Kim dan JaeHwan Bae. (2014). *Development of Mobile Game Using Multiplatform (Unity3D) Game Engine*. Internasional Journal of Intelligent Information Processing (IJIP). Hlm. 29-36.
- App Quality Alliance. (2014). *AQuA Performance Testing Criteria*. Diunduh dari <https://www.appqualityalliance.org/aqua-performance-test-criteria> pada 04 Maret 2019 pukul 22.15 WIB.
- Ardes Widiyanto. (2014). *Pemrograman Dasar 1 untuk SMK Kelas X*. Yogyakarta: Yudhistira.
- Arif S. Sadiman. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Gafindo Persada.
- Arnold M. Lund. (2001). *Measuring Usability with the USE Questionnaire*. STC Usability SIG. Hlm. 3-6.
- Assaf Ben David. (2011). *Mobile Application Testing*. Diunduh dari <https://docplayer.net/7734328-Mobile-application-testing.html> pada 23 Februari 2019 pukul 14.14 WIB.
- Azhar Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Eko Putro Widoyoko. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gilem, J. A., & Gliem, R. (2003). *Calculating, Interpreting, and Reporting Cronbach's Alpha Reliability Coefficient for Likert-Type Scales*. Diunduh dari <http://pioneer.netserv.chula.ac.th/~ppongsa/2013605/Cronbach.pdf> pada 04 Maret 2019 pukul 22.41 WIB.
- Gilski P dan Stefanski J. (2015). *Android OS: A Review*. *Jurnal TEM*. Hlm. 116-120.
- Guritno, S., Sudaryono, & Raharja, U. (2011). *Theory and Application of IT Research: Metodologi Penelitian Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Handriyantini. (2011). *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal e-Indonesia Initiative (eII2009)*. Hlm. 130-135.
- Herman Dwi Surjono. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Hikmah P. Yudiwinata dan Pambudi Handoyo. (2014). *Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak*. *Jurnal UNESA*. Hlm. 1-5.

- Putri Saridewi dan Nym. Kusmariyatni. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas*. Jurnal Penelitian Tindakan Pendidikan. Hlm. 230-239.
- Rayandra Asyhar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Roger S. Pressman. (2015). *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. New York: McGraw-Hill Education.
- Rudi Susilana & Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana.
- Stefan Wagner. (2013). Software Product Quality Control. Diunduh dari <http://www.spooch.dk/Ebooks/IT%20Various/Software%20Product%20Quality%20Control.pdf> pada 9 Juli 2019 pukul 09.16 WIB.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Syaiful Sagala. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Teena Willoughby, Paul J. C. Adachi dan Marie Good. (2011). *A Longitudinal Study of the Association Between Violent Video Play and Aggression Among Adolescents*. A Journal Developmental Psychology. Hlm. 1-14.
- Yusufhadi Miarso. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media.