

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2008). *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asyhar, H. R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Bala, A., & Chhillar, R. (2016). *Automatic Test Data Generation using Genetic Algorithm using Sequence Diagram*. International Journal of Computer Systems, Hlm. 131.
- Abdullah, D., Reza, B., dan Erliana, C. I. (2015). *Game Edukasi Berbasis Role Playing Game dengan Metode Finite State Machine*. Jurnal Teknik Informatika Universitas Malikussaleh. Hlm. 2.
- Darmawan, D. (2014). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- David, A. B. (2011). *Mobile Application Testing (Best Practices to Ensure Quality)*. Amdocs, Hlm. 2.
- Fakhriyannur. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teknik Animasi 2 Dimensi Berbasis Adobe Flash untuk Siswa Kelas Xi Multimedia di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Gafur, A. (2012). *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Hanafy, M. S. (2014). *Konsep Belajar dan Pembelajaran*. Jurnal Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar. Hlm. 68-77.
- Haryanto, U. (2015). *Peningkatan Kemampuan Memecahkan Masalah Melalui Media Komputer dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa SMKN 1 Ngawen*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektronika FT UNY. Hlm. 433.
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- ISO/IEC. (2011). *Systems and software engineering – systems and software quality requirements and evaluation (SquaRE) – systems and software quality models, 1*. (I. J. 7, Editor) Diakses pada 20 September 2016, dari ISO: <http://iso.org/obp/ui/#iso:std:iso-iec:25010:ed-1:v1:en>.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring. (2016). Diakses pada 12 Januari 2017, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pendidikan>.

- Lund, A. (2001). *Measuring Usability with the USE Questionnaire*. Diakses pada 26 Desember 2016, dari http://stcig.org/usability/newletter/0110_measuring_with_use.html.
- Made, dkk. (2015). *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Miguel, J., Mauricio, D., & Rodriguez, G. (2014). *A Review of Software Quality Models for the Evaluation of Software Products*. *International Journal of Software Engineering & Applications*. Hlm. 31-53.
- Mulyadinata, A. (2016). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Komunikatif dan Interaktif pada Kompetensi Buku Digital Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X SMK Negeri 2 Pengasih*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta Selatan: Referensi (GP Press Group).
- Pressman, R. S. (2010). *Software Engineering: A Practitioner's Approach (7th Edition)*. New York: McGraw-Hill.
- Rosa A. S., & Shalahuddin, M. (2011). *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: Modula.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Software Testing Help. (2006). *Sample Test Case Template with Test Case Examples*. Diakses pada 17 Februari 2019 dari <https://www.softwaretestinghelp.com/test-case-template-examples/>.
- Sudaryono. (2015). *Metode Riset di Bidang TI (Panduan Praktis, Teori dan Contoh Kasus)*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sunarti, Rahmawati, S. & Wardani, S. (2016). *Pengembangan Game Petualangan "Si Bolang" sebagai Media Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. *Cakrawala Pendidikan* Th. XXXV, No. 1.
- Suparman. (2014). *Peningkatan Kemandirian Belajar dan Minat Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Elektronika Analog dengan Pembelajaran PBL*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektronika FT UNY*. Hlm. 84.
- Suyitno. (2016). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pengukuran Teknik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektronika FT UNY*. Hlm. 102-103.

- Syah, M. (2014). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wagiran. (2007). *Inovasi Pembelajaran dalam Penyiapan Tenaga Kerja Masa Depan*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektronika FT UNY. Hlm. 48-50.
- Winarno, dkk. (2009). *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Genius Prima Media
- Wiyani, N. A. (2013). *Desain Pembelajaran Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.