

DAFTAR RUJUKAN

- Hikmatyar, M. (2015). Analisis Pengembangan Game Edukasi “INDONESIAKU” Sebagai Pengenalan Warisan Budaya Indonesia Untuk Anak Usia 12-15 Tahun. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 1–177.
- Rifai, W. A. (2015). Pengembangan Game Edukasi Lingkungan Berbasis Android. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 1–140.
- Harni Kusniyati, Nicky Saputra, Pangondian Sitanggang. (2016). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. *Universitas Mercu Buana*, 9(1), 9–16.
- Didik Suhardi. (2016). Statistika Kebudayaan Tahun 2016, *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*, 1-47.
- Karthago, A. H. (2014). Peran Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Dalam Pengembangan Seni Budaya di Kabupaten Bulungan, *eJournal Ilmu Pemerintahan* 2(1), 1995–2007.
- Masitoh, D. (2006). Tingkat Kedisiplinan Masyarakat dalam Menjaga Budaya Hidup Bersih Terhadap Lingkungannya. *Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang*, 1-131.
- Abadi, R. G. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Game Fun With Physic Berbasis Android. *Uin Alauddin Makassar*, 1-100. Retrieved from http://repositori.uin-alauddin.ac.id/638/1/rizky_gita_abadi.pdf.
- Ghea Putri Fatma Dewi. (2012). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 1–169.
- Ahmad. (2016, 12 1). *Pengertian Android Yang Benar Menurut Para Ahli*. Retrieved from Ahmadshare: <https://www.akhmadshare.com/2016/12/pengertian-android--benar--para-ahli.html>
- Angon. (2016, April 15). *Macam-Macam Model Pengembangan Perangkat Lunak dan Contoh Penerapan*. Retrieved from Angon: <https://www.angon.co.id/news/uncategorized/model-model-pengembangan-perangkat-lunak-beserta-contoh-penerapannya>

- Dini. (2018, Oktober 11). *Kelebihan dan Kekurangan Metode Waterfall dalam Pengembangan Sistem*. Retrieved from DosenIT:
<https://dosenit.com/kuliah-it/teknologi-informasi/kelebihan-dan-kekurangan-metode-waterfall>
- Galandi, F. (2017, Februari 8). *Metode Waterfall : Definisi, Tahapan, Kelebihan dan Kekurangan*. Retrieved from Pengetahuandanteknologi:
<http://www.pengetahuandanteknologi.com/2016/09/metode-waterfall-definisi-tahapan.html>
- Gunawan, E. (2014, September 16). *Use Case Diagram*. Retrieved from Erikgunawan: <https://www.erikgunawan.com/use-case-diagram/>
- Hadi, F. (2012, September 19). *Kesadaran Masyarakat Terhadap Sejarah Budaya rendah*. Retrieved from Wartakota Tribunnews:
<http://wartakota.tribunnews.com/2012/09/19/kesadaran-masyarakat-terhadap-sejarah-budaya-rendah>
- Kompas.com. (2008, November 26). *Generasi Muda Kurang Peduli Budaya Sendiri*. Retrieved from Nasional Kompas:
<https://nasional.kompas.com/read/2008/11/26/17323361/generasi.muda.kurang.peduli.budaya.sendiri>
- Omjas. (2013, Juli 11). *Game Edukasi, Pentingkah?* Retrieved from Duniaku:
<https://www.duniaku.net/2013/07/11/kuliah-om-jas-game-edukasi-pentingkah/>
- Purwanto. (2017, Februari 6). *Metodologi System Development Life Cycle (SDLC)*. Retrieved from Medium:
<https://medium.com/@purwanto.dev/metodologi-system-development-life-cycle-sdlc-2f0349df1364>
- Rahmadzani, R. F. (2016, Oktober 3). *FAQ (Frequently Asked Question) – Semua Tentang Construct 2*. Retrieved from Rifqifai: <https://rifqifai.com/semua-tentang-construct-2/>
- Ritonga, P. (2015, April 25). *Pengertian Unified Modeling Language (UML) dan Modelnya Menurut Pakar dan Ahli*. Retrieved from Bangpahmi:
<https://bangpahmi.com/pengertian-unified-modeling-language-uml-dan-modelnya-menurut-pakar-dan-ahli/>

- Saimun, A. (2015, Juli 31). *Pengertian Kerangka Berpikir Dalam Penelitian*. Retrieved from Informasihli:
<http://www.informasihli.com/2015/07/pengertian-kerangka-berpikir-dalam-penelitian.html>
- Wibowo, A. (2017, November 16). *Ada 4 Jenis dan 11 Genre Game, yang Mana Favorit Kamu?* Retrieved from Pricebook:
<https://www.pricebook.co.id/article/review/2016/01/26/3593/ada-4-jenis-dan-11-genre-game-yang-mana-favorit-kamu>
- Wikipedia. (2019, Febuari 28). *Permainan*. Retrieved from wikipedia:
<https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan>
- Wikipedia. (2019, Maret 7). *Unified Modeling Language*. Retrieved from Wikipedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Unified_Modeling_Language
- Yuni. (2017, September 24). *Versi-versi Android hingga saat ini*. Retrieved from Codepolitan: <https://www.codepolitan.com/versi-versi-android-hingga-saat-ini-59c4ba1c88350#>

