

## DAFTAR PUSTAKA

Benz, Randa, 2016. *Perancangan Game Edukasi Menggunakan Model DGBL-ID Sebagai Media Alternatif Dalam Pembelajaran Vocabulary Bahasa Inggris*.  
Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi.

Farida, Intan Nur, 2015. *Aplikasi Kamus Indonesia-Jawa Berbasis Android*.  
NUSANTARA OF ENGINEERING 2.1.

Firdaus, M.2013. *Pembuatan Game Edukasi Bahasa Inggris Mencari Gambar Untuk Anak SD*. STM IK AKAKOM Yogyakarta.

Ibrahim, Muhammad Yusuf, and S. T. Nurgiyatna,2015. *Kamus Lima Bahasa dengan Metode Binary Search dan Levenshtein Distance Berbasis Android*.  
Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Kuncoro, Mahrus Arif. *Pengembangan Aplikasi Kamus Bahasa Jawa Berbasis Android*. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014.

Nugroho, akhmad, 2014. *Aplikasi Pembelajaran Matematika Kelas 6 Sekolah Dasar*. STM IK AKAKOM Yogyakarta.

Purwanti, Yunita. 2015. *Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Untuk Paud Dan Tk Terpadu Islam Plus Al-Ikhlas*. STMIK AKAKOM Yogyakarta.

Rahman, Ridwan Arif, and Dewi Tresnawati, 2016. *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Jurnal Algoritma.

Serang, Ibnu Qaiyum , 2016. *Aplikasi Simulasi Metode Pencarian Linier, Biner Dan Interpolasi Sebagai Media Pembelajaran*. University of Muhammadiyah Malang.

Swari, AA Istri Pramitha, Dian Pramana, and Rosalia Hadi, 2015. *Game Edukasi Pengenalan Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini Dengan Construct 2 Berbasis Html5*." JOSINFO: Jurnal Online Sistem Informasi.

Widodo, Kurniawan, 2015 *Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris*. STMIK AKAKOM Yogyakarta.

Winanda, I.2015. *Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Smp Kelas Vii Pada Semester Pertama Berbasis Android*. STMIK AKAKOM Yogyakarta.

Zulhair, Muh. 2016. *Pembangunan Aplikasi Kamus Bahasa Sasak–Indonesia  
Indonesia-Sasak Pada Smartphone Berbasis Sistem Operasi Android.*  
STMIK AKAKOM Yogyakarta.