

DAFTAR PUSTAKA

- Destyany Seynelda, Nurhasana Youllia Indrawati. 2011. Implementasi Model CMIFED Pada Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Anak Usia TK dan Playgroup. Institut Teknologi Nasional Bandung.
- Dewa putu Agus Sudiatmika, I. 2014. Aplikasi Game Edukasi Trash Grabber Untuk Mengenal Jenis-Jenis Sampah Pada Smartphone Berbasis Android. Universitas Udayana.
- F Nagel, P Julius. 2011. Pelestarian Hutan Dalam Hubungannya Dengan Lingkungan Dan Potensi Ekonomi. Surabaya.
- Fridyatma, Ta'jillah Ibnu. 2015. Rancang Bangun Game Edukasi Go Green "Mr. Trashman" Berbasis Adobe Flash . Malang.
- J. Von Neuman and O. Morgenstren. 1953. Theoty Of Game and Economic, Behavior.
- Nugroho A P, Puspitarini Dian. Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. Pasuruan.
- Prihantari, Anum Yovita. 2013. Media Pembelajaran *Adobe Photoshop CS3* Pada Sekolah Menengah Atas Kanisius Bharata Karanganyar. UNSA.
- Putu Gede Budayasa, I. 2013. Implementasi Linear Congrental Generator Dalam Rancang Bangun Aplikasi Game Peduli Lingkungan. STIMIK STIKOM Indonesia.
- Rohman, Nanan and Mulyanto, Bambang. 2010. Membangun Aplikasi *Game* Edukatif Sebagai Media Belajar Anak-Anak. Bandung.
- Setiawan K, I. 2011. Usaha-usaha Pelestarian Lingkungan Hidup Pada Masyarakat Bali Kuno Berdasarkan Rekaman Prasasti . Universitas Udayana.
- Simarmata, Janner. 2010. Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta.
- Vaugan, T. 2004. *Multimedia Making It Work*. Edisi ke-6. McGraw-Hill Companies. New York.
- Wijaya, Avid Andi. 2014. Rancang Bangun Game Edukasi Kosakata Bahasa Mandarin Berbasis Adobe Flash. STIMIK Global Informatika.
- Wijaya, Novan. 2016. Pelatihan Membuat Desain Logo *Vector* Menggunakan *Adobe Illustrator* dan *Adobe Flash* di SMK BINA CIPTA Palembang. STIMIK GI MIDP.

