

DAFTAR PUSTAKA

- Albatavia, A. (2017). *Macam - Macam Genre Game Beserta Penjelasannya*, dilihat 20 April 2018, ([http:// awangalbatavia.blogspot.co.id/2017/05/ macam- macam-genre-dalam-game.html](http://awangalbatavia.blogspot.co.id/2017/05/macam-macam-genre-dalam-game.html)).
- Alvian (2016). *USE Questionnaire* dilihat 5 Juli 2018, (<https://aalviian.wordpress.com/2016/01/18/use-questionnaire-ipb-ac-id/>).
- Amirin, M. (2011). *Skala Likert: Penggunaan Dan Analisis Datanya* dilihat 20 April 2018, (<https://tatangmanguny.wordpress.com/2010/11/01/skala-likert-penggunaan-dan-analisis-datanya/>).
- Andang, Ismail. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: Pro U Media.
- Anwar, M. (2016) *Rangkuman Materi UN Matematika SMP/MTs Lengkap*, dilihat 11 April 2018, ([https://www.bukupaket.com/ 2016/02/rangkuman-materi-un-matematika-smpmts.html](https://www.bukupaket.com/2016/02/rangkuman-materi-un-matematika-smpmts.html)).
- Bahiy, (2017). *Metode Waterfall (Kelebihan dan Kelemahan)*, dilihat 20 April 2018, ([http://bahiy.blogger.mercubuana.ac.id /2017/09/15/metode-waterfall-kelebihan-dan-kelemahan/](http://bahiy.blogger.mercubuana.ac.id/2017/09/15/metode-waterfall-kelebihan-dan-kelemahan/)).
- Enka, M. (2010). *Game Sebagai Sarana Edukasi*, dilihat 5 Juli 2017 ([http://www.scribd.com/doc/40624797/Game-Sebagai-SaranaEdukasi# scribd](http://www.scribd.com/doc/40624797/Game-Sebagai-SaranaEdukasi#scribd)).
- Habibie, M. (2012). *Unity3D: Cross-Platform Game Engine*, dilihat 20 April 2018, ([http://blog-habibie.blogspot.co.id/ 2012/04/unity3d-cross-platform -game-engine.html](http://blog-habibie.blogspot.co.id/2012/04/unity3d-cross-platform-game-engine.html)).
- IDSchool. (2018) *Bahas Tuntas Kisi-kisi Matematika SMP UN 2018*, dilihat 11 April 2018 (<https://idschool.net/kisi-kisi-matematika-smp-ujian-nasional-2018/>).
- Irawan, A. (2014) *Sejarah Singkat Android*, dilihat 26 April 2018 (<http://berbagitipsandroid.blogspot.co.id/2014/09/sejarah-singkatandroid.html>).
- Liputra, S. (2013). *Perancangan Game Edukasi Untuk Pembelajaran Matematika*. Bogor : Institut Pertanian Bogor.
- Lund, A. M. (2001). *Usability Interface : Measuring Usability with the USE Questionnaire* dilihat 5 Juli 2018 (http://www.stcsig.org/usability/newsletter/0110_measuring_with_use.html)
- Mayer, R.. (2009). *Multimedia Learning : Prinsip-prinsip dan Aplikasi*. Terjemahan oleh Teguh Wahyu. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. USA: Morgan Kaufmann.
- Nuruliza, L (2018). *Soal Matematika SMP / MTs*. Sidoarjo : Media Inspirasi.
- Roedavan, R. (2015). *Tutorial Game Engine*. Bandung : Informatika.
- Shalahuddin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.

- Widoyoko, E. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Williams, L. (2006). *Testing Overview and Black-Box Testing Techniques*. dilihat 5 Juli 2018 (<http://agile.csc.ncsu.edu/SEMaterials/BlackBox.pdf>)