

## DAFTAR PUSTAKA

---

- [1] Abimanyu, Soeipto, Kitab Terlengkap Sejarah Mataram, Yogyakarta: Saufa, 2015.
- [2] R. d. M. A. S., Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek), Bandung: Modula, 2011.
- [3] Kertapradja, Ngabei. (2015). Babad Tanah Jawi. Yogyakarta: Garudhawaca.
- [4] Purwadi. (2015). Babad Tanah Leluhur. Yogyakarta: Shira Media.
- [5] Prensky, Marc. (2001). Digital Game Based-Learning. New York: McGraw-Hill.
- [6] C. 2, "Construct 2," Scirra, 2013. [Online]. Available: <https://www.scirra.com/construct2>. [Accessed 20 March 2016].
- [7] T. Sutabri, Analisis Sistem Informasi, Yogyakarta: Andi, 2011.
- [8] L. MADCOMS, Adobe Photoshop CS, Madiun: ANDI dan MADCOMS, 2011.
- [9] Hidayatullah, Taufiq, Dari Beginner Menjadi Master CorelDraw X7, Jakarta: MediaKom, 2015
- [10] Binanto, Iwan. (2010). Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: ANDI.