

# DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kaskus, 7 Game Android dari Kebudayaan Indonesia, 2018, <https://www.kaskus.co.id/thread/5aaa3788d9d77086358b456a/7-game-android-dari-kebudayaan-di-indonesia>, diakses pada 11 November 2019.
- [2] Belajar Unity, Pengertian dan Fungsi Unity 3D, 2017, <http://caraunity3d.blogspot.com/2017/04/pengertian-dan-fungsi-unity-3d.html>, diakses pada 11 November 2019.
- [3] Indonesian Journal on Software Engineering, 2015, <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse/article/view/590>, diakses pada tanggal 11 November 2019.
- [4] KOMPUTA, Membangun Game Edukasi Sejarah Wali Songo, 2012, <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/komputa/article/view/60>, diakses pada 11 November 2019.
- [5] Hurd, D., dan Jenuings, E., 2009, Standarized Educational Game Ratings: Suggested Criteria, Karya Tulis Ilmiah, didownload pada tanggal 11 November 2019.
- [6] Definisi Game dan Jenis- jenisnya, <https://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/>
- [7] Permainan Edukasi sebagai Media Pendidikan, [https://www.kompasiana.com/anis\\_fitria/55286e6c6ea8347d2c8b4572/permainan-edukasi-sebagai-media-pendidikan](https://www.kompasiana.com/anis_fitria/55286e6c6ea8347d2c8b4572/permainan-edukasi-sebagai-media-pendidikan)
- [8] Pengertian Budaya dan Kebudayaan, <https://www.literasipublik.com/pengertian-budaya-dan-kebudayaan>
- [9] Pengguna Ponsel di Indonesia Bakal Mencapai 89 Persen Populasi pada 2025, <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2020/10/06/pengguna-smartphone-di-indonesia-diperkirakan-mencapai-89-populasi-pada-2025>
- [10] Game Review Super Mario Bros, <https://steemit.com/indonesia/@fadilasyari/genre-platformer-game-review-super-mario-bros-eng-ind>
- [11]
- [12]