

## DAFTAR PUSTAKA

Arsy, 2015, Game 2D Tap the Monster berbasis android, Tugas Akhir, Sekolah Vokasi UGM, Yogyakarta.

Heuken, A, (2008) Medan Merdeka - Jantung Ibukota RI, Yayasan Cipta Loka Caraka, Jakarta.

Ramadhan, 2016, Pembuatan Game 2D Lawang Sewu berbasis android, Sekolah Vokasi UGM, Yogyakarta.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Pendidikan\\_di\\_Indonesia](https://id.wikipedia.org/wiki/Pendidikan_di_Indonesia), di akses pada tanggal 20 agustus 2016.

<https://id.wikipedia.org/wiki/Gigi>, di akses pada tanggal 5 juli 2016.

Abidin, 10 Negara Penghasil Kelapa Sawit Terbesar di Dunia, 19 juli 2016, <http://klpswt.blogspot.co.id/2015/08/10-negara-penghasil-kelapa-sawit.html>.

<http://banjarmasin.tribunnews.com/2015/11/23/anda-pasti-terkejut-bila-tahu-beberapa-fakta-tentang-kecoa-yang-dianggap-menjijikan?page=2>, di akses pada tanggal 10 juni 2016.

Riadi, Pengertian, Jenis dan Dampak Sampah, 10 juni 2016, <http://www.kajianpustaka.com/2015/02/pengertian-jenis-dan-dampak-sampah.html>.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Pena\\_bolpoin](https://id.wikipedia.org/wiki/Pena_bolpoin), diakses pada tanggal 5 juni 2016.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Ponsel\\_cerdas](https://id.wikipedia.org/wiki/Ponsel_cerdas), diakses pada tanggal 18 juni 2016.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Jam\\_tangan](https://id.wikipedia.org/wiki/Jam_tangan), diakses pada tanggal 1 juli 2016.

Bobsusanto, 15 Pengertian Pendidikan Menurut Para Ahli, 20 agustus 2016, <http://www.seputarpengetahuan.com/2015/02/15-pengertian-pendidikan-menurut-para-ahli.html>.

Sari, Metamorfosis kecoa, 10 juni 2016, <https://lidwinalukita.wordpress.com/materi/metamorfosis-tidak-sempurna/metamorfosis-kecoa/>.

<http://techno.okezone.com/read/2015/09/19/57/1217340/2015-pengguna-smartphone-di-indonesia-capai-55-juta> , di akses pada tanggal 29 agustus 2016.

<http://www.emarketer.com/Article/Asia-Pacific-Boasts-More-Than-1-Billion-Smartphone-Users/1012984> , di akses pada tanggal 29 agustus 2016.

Hariyanto, Metode Permainan dalam Pembelajaran, 18 juni 2016, <http://belajarpsikologi.com/metode-permainan-dalam-pembelajaran/>.

Yovi, Sejarah Android, 1 juni 2016, <http://woocara.blogspot.co.id/2015/02/sejarah-android-dan-nama-nama-versi-android.html>.

Fathonihermawan, PERAN GAME TERHADAP PENDIDIKAN, 29 agustus 2016, <http://schiver.blog.st3telkom.ac.id/2015/12/01/132/>.

<https://hakkajiten.wordpress.com/index/pengantar-teori-game/pengertian-game/>, di akses pada tanggal 1 juni 2016.

Satriya, Sejarah Perkembangan Sistem Operasi Android, 2 jinu 2016, <http://www.capuraca.com/2015/01/sejarah-perkembangan-sistem-operasi-android.html>.

Aristiawan, Unity 3D – Game Engine, 10 juni 2016, <http://www.hermantolle.com/class/docs/unity-3d-game-engine/>.

<http://dilihatya.com/1858/pengertian-corel-draw-menurut-para-ahli>, di akses pada tanggal 20 juli 2016.

<https://yudiwbs.wordpress.com/2011/01/02/educational-game-game-edukasi/>, di akses pada tanggal 20 juli 2016.

[http://www.kompasiana.com/anniesabri/karlheinz-brandenburg-penemu-mp3\\_5512173f813311dc53bc](http://www.kompasiana.com/anniesabri/karlheinz-brandenburg-penemu-mp3_5512173f813311dc53bc), diakses pada tanggal 19 juni 2016

Novak, J., 2008, *Game Development Essentials second edition*, Delmar Cengage Learning, USA

Mulyana, Deddy. 2008. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sunarto, Kamanto.2004. *Pengantar Sosiologi*. Depok: Lembaga Penerbit FEUI.

## PENUTUP

### 7.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembuatan dan pengujian *game* “Study on the Road”, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. *Game* “Study on the Road” berhasil dibangun dengan *game engine* unity.
2. *Game* “Study on the Road” dapat digunakan sebagai sarana hiburan dan pembelajaran di waktu luang.
3. Berdasarkan kuesioner, *game* “Study on the Road” merupakan *game* yang menarik dan atraktif.

### 7.2 Saran

Berikut ini beberapa saran yang dapat diberikan untuk penelitian yang mengembangkan dan memiliki konsentrasi *game* serupa di masa mendatang agar memberikan hasil penelitian yang lebih baik:



1. *Level* yang disediakan lebih banyak.
2. Tampilan di setiap *level* lebih variatif dan berbeda – beda.
3. Menambah *item* yang didapat *player*.
4. Menambah ilmu pengetahuan lebih banyak.