**DAFTAR PUSTAKA**

Alshamrani, A., & Bahattab, A. (2015). *A comparison between three SDLC models waterfall model, spiral model, and Incremental/Iterative model. International Journal of Computer Science Issues (IJCSI)*, 12(1), 106.

Andrianto, D. (2011). *Memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar anak usia dini.*

Anshari, M. K., Arifin, S., & Rahmadiansah, A. (2013). *Perancangan Prediktor Cuaca Maritim Berbasis Logika Fuzzy Menggunakan User Interface Android*. 2(2), A324-A328.

Balaji, S., & Murugaiyan, M. S. (2012). *Waterfall vs. V-Model vs. Agile: A comparative study on SDLC. International Journal of Information Technology and Business Management,* 2(1), 26-30.

Bassil, Y. (2012). *A Simulation Model for the Waterfall Software DevelopmentLife Cycle, International Journal of Engineering & Technology (iJET)*, Vol. 2, No. 5.

Ekawati, P. L., Falani, A. Z., Kom, S., & Kom, M. (2015). *Pemanfaatan Teknologi Game Untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android*. 22(1), 30-36.

Khan, M. E., & Khan, F. (2012). *A comparative study of white box, black box and grey box testing techniques. Int. J. Adv. Comput. Sci. Appl,* 3(6).

Khobir, A. (2009). *Upaya mendidik anak melalui permainan edukatif*. 7(2).

Ngaeni, E. N., & Saefudin, A. A. (2017). *Menciptakan Pembelajaran Matematika yang Efektif Dalam Pemecahan Masalah Matematika Dengan Model pembelajaran Problem Posing. Jurnal Aksioma,* 6(2), 264-274.

Novaliendry, D. (2013). *Aplikasi game geografi berbasis multimedia interaktif (studi kasus siswa kelas IX SMPN 1 RAO)*. 6(2), 106-118.

Primasari, C. H. (2017). *Aplikasi Edukasi Planet Berbasis Android. Compiler*. 6(2).

Trinova, Z. (2012). *Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan bagi Peserta Didik.* 19(3), 209-215.