**DAFTAR PUSTAKA**

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.

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.

Fahrurrozi, I., & Azhari, S. N. (2012). *Proses Pemodelan Software Dengan Metode Waterfall dan Extreme Programming: Studi Perbandingan.* 1-10.

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

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.

Yulia, E. R. (2017). *Perancangan Program Penjualan Perhiasan Emas Pada Toko Mas Dan Permata Renny Medan*. 5(2), 27-34.