

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Bawantara, *Lulus SMA Kuliah Dimana? Panduan Memilih Program Studi*. Kawan Pustaka, 2007.
- [2] D. Anggreani, M. A. Mukid, and A. Rusgiyono, "Analisis Preferensi Siswa SMA di Kota Semarang Terhadap Program Studi di Perguruan Tinggi dengan Metode Choice-Based Conjoint," *Pros. Semin. Nas. Stat. Univ. DIPONEGORO 2013*, p. 13, 2013.
- [3] B. K. W, *Cara Cerdas Pilih Jurusan Demi Profesi Impian*. Jogja Great! Publisher, 2010.
- [4] S. Maanesh, *Siap Kuliah*. GagasMedia, 2008.
- [5] J. Kartika, "Penjelasan Jurusan Manajemen." [Online]. Available: http://www.academia.edu/8697516/penjelasan_jurusan_manajemen. [Accessed: 25-Apr-2015].
- [6] Ahmadi, "Ilmu Komputer." [Online]. Available: <http://pak-ah.blogspot.com/2010/02/ilmu-komputer.html>. [Accessed: 25-Apr-2015].
- [7] E. B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Ruang Kehidupan*, 2nd ed. Jakarta: Erlangga, 2006.
- [8] S. H. Osipow, *Theories of Career Development*. Prentice-Hall, 1983.
- [9] W. . Winkel and S. Hastuti, *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Jakarta: PT. Grasindo, 2005.
- [10] M. T. Manrihu, *Pengantar Bimbingan dan Konseling Karier*. Jakarta: Bumi Aksara, 1988.
- [11] @PsikologiID, *Who Am I?* Jakarta: Tangga Pustaka, 2013.
- [12] A. D. Nugrahaeni, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Simpai (Hulahop) pada Anak TK B di KBI-RA Taqiya Kartasura, Sukoharjo Tahun Ajaran 2011/2012," 2012.
- [13] Oxford University Press, *Oxford Dictionary of English*, 3rd ed. United States, New York: Oxford University Press Inc., 2010.
- [14] W. J. S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, 3rd ed. Jakarta: Balai Pustaka, 2003.

- [15] A. Rollings and E. Adams, *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. New Riders, 2003.
- [16] J. Lebowitz and C. Klug, *Interactive Storytelling for Video Games: A Player-centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*. Focal Press, 2011.
- [17] R. Dillon, *HTML5 Game Development from the Ground Up with Construct 2*. Florida: CRC Press, 2014.
- [18] D. Bigelow, *Construct Game Development: Beginner's Guide*. Birmingham: Packt Publishing, 2012.
- [19] S. Ltd., "Create Games with Construct 2," 2017. [Online]. Available: <https://www.scirra.com/>. [Accessed: 20-Jul-2017].
- [20] S. K. M. M. P. H. I Ketut Swarjana, *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Penerbit Andi, 2012.
- [21] J. Sarwono, *Pintar Menulis Karangan Ilmiah - Kunci Sukses dalam Menulis Ilmiah*. Penerbit Andi, 2010.
- [22] T. Penyusun, "Panduan Tugas Akhir (Skripsi) Artikel Penelitian." Palu: FKIP UNTAD, 2013.
- [23] S. A. Muhidin, *Panduan Praktis Memahami Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.