

Daftar Pustaka

- [1] Affandi, N., “Analisis Dan Perancangan Game Edukasi Petualangan Panda Untuk Anak Usia 5-10 Tahun Menggunakan Macromedia Flash”:Skripsi, STIMIK AMIKOM, Yogyakarta. 2009
- [2] Santosa, T, Y.,” Membuat Aplikasi Pembelajaran Kebudayaan Sekolah Dasar Berbasis Multimedia”. Skripsi STIMIK Amikom Yogyakarta.2008
- [3] Kobepa, F, “Perkembangan Teknologi Papua Saat Ini” [Online]. Available: <http://fransiskus-kobepa.blogspot.co.id/2015/04/kesenjangan-digital-dalam-perkembangan.html>. [Accessed: 05 januari 2013].
- [4] E. Nugroho, ”Pengembangan 7 Tahapan Game” 2013. [Online]. Available: <http://tekno.kompas.com/read/2013/08/21/1226508/7.Tahap.Pengembangan.Game> [Accessed: 21 agustus 2013].
- [5] Kurniawan. A, “Pegertian Dan Definisi Kebudayaan”, [Online]. Available: guru pendidikan.com, [Accessed:18 maret 2016].
- [6] Madala. M. “Pegertian Game Menurut Para Ahli” [Online]. Available: <http://www.mandalamaya.com> [Accessed 20 mei 2012].
- [7] Pigome. Y, ”Tujuh Wilayah Adat Papua” [Online]. Available: kompasiana.com, 03 desember 2012 [Accessed: 24 juni 2015].
- [8] Nugroho. E, “Pengertian Kebudayaan” [Online]. Available: <http://Kompas.Com> Pengertian Kebudayaan. [Accessed:13 Januari 2012].
- [9] Arum.Y, “Kebudayaan Papua”[Online]. Available: <http://taoletjubi.com> [accessed: 5 Desember 2014].

- [10] Wakei, N, "Promosi Wisata Kabupaten Nabire" Skripsi, UNIKA Semarang (2016)
- [11] Dawapaibo."7 Wilayah Adat Papua" 2012. [Online]. Available:
http://www.kompasiana.com/dawapaibo/7-wilayah-adat-papua_551ab150813311247f9de0d8. [Accessed: 24 juni 2015].
- [12] Y. happy, " game belajar _hanacaraka Skripsi " Skripsi. UNIKA Semarang 2017

