

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. D. Aditya, "Pengertian dan Konsep Dasar Budaya," *ISBD*.
- [2] P. L. Ekawati, A. Z. Falani, S. Kom, and M. Kom, "PEMANFAATAN TEKNOLOGI GAME UNTUK PEMBELAJARAN MENGENAL RAGAM BUDAYA INDONESIA BERBASIS ANDROID," vol. 22, no. 1, pp. 30–36, 2015.
- [3] E. Wijaya, Y. K. Sari, and E. Kartikadarma, "PELESTARIAN KEBUDAYAAN DAN MEDIA PEMBELAJARAN," vol. 2012, no. Semantik, pp. 522–525, 2012.
- [4] and U. I. F. Nazirun, S. Universitas, "Pembangunan Pariwisata Sebagai Solusi Peningkatan Pendapatan Asli Daerah (PAD) Kota Sabang," pp. 1–35, 2016.
- [5] N. K. C. Wahyu Puspitawati, M. G. Sunarya, and I. K. R. Arthana, "Pengembangan Aplikasi Game 3D Tebak Rumah Dan Busana Adat Nusantara Berbasis Android," *J. Pendidik. Teknol. dan Kejuru.*, vol. 12, no. 1, pp. 57–67, 2015, doi: 10.23887/jptk.v12i1.4901.
- [6] SITI UMI FARIDA, "PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn SISWA PADA MATERI MENGENAL RUMAH ADAT DI INDONESIA DENGAN PENGGUNAAN GALLERY WALK DI KELAS III MI GISIKDRONO SEMARANG SEMESTER GASAL TAHUN PELAJARAN 2014/2015," *Fak. ILMU Tarb. DAN Kegur. Jur. Pendidik. GURU MADRASAH IBTIDAIYYAH Univ. Islam NEGERI WALISONGO SEMARANG*, vol. 140, p. 9, 2015.
- [7] Deddy Mulyana and J. Rakhmat, *Komunikasi Antarbudaya: Panduan Berkomunikasi dengan Orang-Orang Berbeda Budaya*. Bandung: Remaja Rosdakarya., 2006.
- [8] Anik Vega Vitianingsih, "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini," *Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 8, p. 1, 2016.

- [9] A. Setiawan, R. Kridalukmana, and I. P. Windasari, "Pengembangan Permainan Edukatif Berbasis Android," *J. Teknol. dan Sist. Komput.*, vol. 3, no. 3, p. 393, 2015, doi: 10.14710/jtsiskom.3.3.2015.393-398.
- [10] N. H. Kistanto, "Tentang Konsep Kebudayaan," *Sabda J. Kaji. Kebud.*, vol. 10, no. 2, pp. 1–11, 2017, doi: 10.14710/sabda.v10i2.13248.
- [11] A. J. Remo Prabowo¹, Tri Listyorini¹, "Pengenalan Rumah Adat Indonesia Berbasis Augmented Reality Dengan Memanfaatkan KTP Sebagai Marker," *Pros. SNATIF*, vol. 2, no. 2, pp. 51–58, 2015, doi: 10.1145/2656433.
- [12] K. Pariwisata, "JUMLAH KUNJUNGAN WISATAWAN MANCANEGARA MENURUT PINTU MASUK DAN KEBANGSAAN Bulan Januari 2012," pp. 18–19, 2012.
- [13] K. Pariwisata, "JUMLAH KUNJUNGAN WISATAWAN MANCANEGARA MENURUT PINTU MASUK DAN KEBANGSAAN Bulan Januari 2012," pp. 18–19, 2012.
- [14] A. K. Saha, "What is Android," 2008.
- [15] N. González Sánchez, J. L.; Gutiérrez Vela, F.L.; Montero Simarro, F.; Padilla-Zea, "Playability: analysing user experience in video games," *Behav. Inf. Technol.*, pp. 1033–1054, 2012, doi: 10.1080/0144929X.2012.710648.
- [16] Unity, "Unity - Game engine, tools and multiplatform." [Online]. Available: <https://unity3d.com/unity>. [Accessed: 16-Oct-2016].
- [17] Unity, "Unity - Multiplatform - Publish your game to over 10 platforms." [Online]. Available: <https://unity3d.com/unity/multiplatform>. [Accessed: 16-Oct-2016].