

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, SM & Nugroho F 2014, '*Rancang bangun game 3D pahlawan nasional Indonesia genre pairs games menggunakan metode fisher yates*' UIN Maulana Malik Ibrahim, Vol.1, No.1, diakses 2 Februari 2015.
<http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/saintek/article/view/2650>
- Annelgrim n.d., *Kuis*, diakses 9 Maret 2015.
<http://id.termwiki.com/ID/quiz>
- Arief, F 2011, *Globalisasi pendidikan*, diakses 18 April 2015,
<http://edukasi.kompasiana.com/2011/06/08/globalisasi-pendidikan-371426.html>
- Budi, W n.d., *Nama suku-tarian-lagu daerah-senjata-rumah & pakaian adat Indonesia*, diakses 25 Mei 2015,
<http://www.frewaremini.com/2014/01/nama-suku-tarian-lagu-daerah-senjata.html>
- Depdiknas 2003, *Media pembelajaran*, Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan, Jakarta.
- Djamarah, SB 2002, *Strategi belajar mengajar*, Erlangga, Jakarta.
- Efendi, A 2008, 'Sekolah sebagai tempat persemaian nilai multikulturalisme', Vol.13, No.1, Januari-April 2008, diakses 13 April 2015.
<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=49317&val=3912>
- Ibijola, A & Olu, A 2012, 'A Simulated Enhancement of Fisher-Yates Algorithm for Shuffling in Virtual Card Games using Domain-Specific Data Structures'. International Journal of Computer Applications, Federal University of Technology, Akure, Nigeria, diakses 2 Februari 2015.
https://www.academia.edu/2985786/A_Simulated_Enhancement_of_Fisher_Yates_Algorithm_for_Shuffling_in_Virtual_Card_Games_using_Domain-Specific_Data_Structures
- Ibo, A n.d., *Senjata tradisional yang lahir dari alam*, diakses 7 Maret 2015.
<http://www.indonesiakaya.com/kanal/detail/senjata-tradisional-yang-lahir-dari-alam>
- Irhandayaningsih, A 2012, 'Peranan pancasila dalam menumbuhkan kesadaran nasionalisme generasi muda di era global', Vol.16, Tahun IX Juli-Desember 2012, diakses 18 April 2015.
<http://www.ejournal.undip.ac.id/index.php/humanika/issue/view/1036>
- Jadmika, MW 2013, *Seni rupa smp kelas IX*, diakses 24 Mei 2015.,
<https://wisnujadmika.wordpress.com/category/buku-modul-seni-rupa/>

- Jayanto, SD 2013, *Aplikasi permainan ular tangga menggunakan algoritma best first search untuk pengenalan komputer berbasis multimedia*, Skripsi Program Sarjana, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta
- Kadir, A dan Terra Ch. T 2013, *Pengantar teknologi informasi edisi revisi*, CV Andi, Yogyakarta.
- Menulis artikel dan karya ilmiah 2015, diakses 2 Mei 2015.
<http://www.bimbingan.org/jenis-jenis-kuis.htm%20jenis-jenis%20kuis>
- Menulis artikel dan karya ilmiah 2015, diakses 9 Maret 2015.
http://elista.akprind.ac.id/upload/files/3098_MATERI_1.PDF
- Menulis artikel dan karya ilmiah 2015, diakses 5 April 2015.
<http://kbbi.web.id/ajar>
- Muhlis, A 2015, *Daftar lengkap nama dan gambar asal pakaian adat di Indonesia*, diakses 7 Maret 2015,
<http://www.budayaindonesia.net/2015/02/daftar-lengkap-nama-gambar-dan-asal-pakaian-adat-indonesia.html>
- Nugroho, A 2010, *Rekayasa perangkat lunak berorientasi objek dengan metode USDP*, ANDI, Yogyakarta.
- O’Connor, D 2014, ‘A Historical Note on Shuffle Algorithms’ University College Dublin, Vol.1, No.1, Januari 2011, diakses 2 Februari 2015.
[https://www.academia.edu/1205620/OConnor --
A Historical Note on Shuffle Algorithms](https://www.academia.edu/1205620/OConnor_-_A_Historical_Note_on_Shuffle_Algorithms)
- Pens ITS 2011, *Pelatihan HTML5 CSS3*, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, diakses 9 Maret 2015
<https://hathihin.files.wordpress.com/.../modul-pelatihan-html5-css3.pdf>
- Prayitno, LH 2014, *Perancangan aplikasi pembelajaran fisika smp kelas vii berbasis multimedia pada Smp 161 Jakarta*, Skripsi Program Sarjana, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta
- Rohani, A 1997, *Media intruksional edukatif*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Rohman, M 2010, *Budaya Melayu*, diakses 7 Maret,
<http://www.melayuonline.com/ind/culture/dig/2663/pakaian-tradisional-melayu-riau>
- Safaat, NH 2014, *ANDROID: Pemrograman aplikasi mobile smartphone dan tablet PC berbasis android*, Informatika, Bandung.
- Sanjaya, W 2012, *Media komunikasi pembelajaran*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Simarmata, J 2010, *Rekaya perangkat lunak*, Andi Offset, Yogyakarta.

- Solich dkk. 2007, *Seni Budaya dan Keterampilan Jilid 4: Untuk Sekolah Dasar Kelas 4*, Erlangga, Jakarta.
- Sugiyanto & Dzuha HY 2011, 'Game Edukasi "RAGAM BUDAYA" Sebagai Media Pembelajaran Budaya Tentang Pakaian Dan Rumah Adat Di Indonesia', Vol.1, No.1, 2011, hlm.1.
<http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/semantik/article/view/184>
- Supardi, Y 2014, *Semua Bisa Menjadi Programmer Android Case Study*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Suprayitno 2009, *Pakaian adat dan nilai sejarah*, diakses 8 Maret 2015,
<https://budparpora.wordpress.com/2009/09/28/artikel-pakaian-adat-dan-nilai-sejarah/>
- Supriyanto dkk. 'Penerapan Algoritme Fisher-Yates pada Edugames Guess Caculation Berbasis Android' *STMIK GI MDP*, diakses 2 Februari 2015.
<http://eprints.mdp.ac.id/1254/1/Jurnal.pdf>
- Susanto, A & Henky H, 'Perancangan Ujian Online pada STMIK GI MDP Berbasis Web' *STMIK GI MDP*, diakses 2 Februari 2015.
<http://eprints.mdp.ac.id/965/1/Jurnal%202008250023%20Antony%20Susanto.pdf>
- Sutopo, AH 2002, *Analisis dan Desain Berorientasi Objek, J & J Learning*, Yogyakarta.
- Syifa, 2015, *Fungsi Estetik Sandang Adat Indonesia*, diakses 6 Maret,
<http://www.binasyifa.com/449/51/26/fungsi-estetik-sandang-adat-indonesia.htm>
- Universitas Gunadarma, 1994, *Pengantar rekayasa perangkat lunak*, Gunadarma, Jakarta.
- Yogatama, C, Isnanto, R. Rizal & Triwayanto A, 2014, 'Aplikasi algoritma hash dalam pengacakan pertemuan dan pertarungan dinamis pada perangkat lunak permainan dengan sistem operasi android', Vol.3, No.3, September 2014, diakses 9 Maret 2015.
<http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/transient/article/view/6347>