

DAFTAR PUSTAKA

Amrullah, Ahmad. 2012. *Analisis Dan Perancangan Game Petualangan Jumper Berbasis Android*. Naskah Publikasi. Yogyakarta: STMIK AMIKOM.

Chowanda A., Dewi Lusiana. 2011. *Perancangan Game Casual Bertemakan Indonesia berbasis Android*. Jakarta: Binus University.

Ekasari, Yeti. 2012. *Merancang Game Petualangan Bingo Menggunakan Unity 3D Game Engine*. Naskah Publikasi. Yogyakarta: STIMIK AMIKOM.

Hanoraga, Wirawan D. 2013. *Analisis Dan Perancangan Game Interaktif Mengenai Sumber Makanan Yang Mengandung Vitamin Serta Manfaatnya Bagi Tubuh*. Naskah Publikasi. Yogyakarta: STIMIK AMIKOM.

Hendriani, Maria. 2010. *Media Pembelajaran Tentang Pola Makan Seimbang Bagi Anak-anak Usia 4-6 Tahun Melalui Permainan*. Jurnal. Surabaya: Universitas Kristen Petra.

Nurita. 2013. *Pengantar UML(Unified Modeling Language)*.
[URL:http://nurita.com/SP321-121078-536-27.PDF](http://nurita.com/SP321-121078-536-27.PDF)

Nugraheni, Mutiara .2013. *Peranan Makanan Bagi Manusia*. Publikasi. Yogyakarta: UNY.

Purtiantini. 2010. *Hubungan Pengetahuan dan Sikap Mengenai Pemilihan Makanan Jajanan Dengan Perilaku Anak Memilih Makanan Di SDIT Muhammadiyah Al Kautsar Gumpang Kartasura*. Skripsi. Surakarta: UMS.

Pusari dan Nurchayati. 2014. *Upaya Meningkatkan Pengetahuan Makanan Sehat Melalui Penerapan Sentra Cooking Pada Kelompok Bermain BDi PAUD*

Baitus Shibyan Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang. Jurnal Semarang:PAUDIA.

Taufa, Ahmad. 2008. *Testing dan Implementasi*. Bandung:UNIKOM.

Tuteja, Maneela. And Dubey, Gaurav., 2012, *A Research Study on importance of Testing and Quality Assurance in Software Development Life Cycle (SDLC) Models*, International Journal of Soft Computing and Engineering(IJSCE), 4(3), 252.

