

Implementasi Game Guna Mempopulerkan Jajanan Indonesia berbasis Android

Tri Yulianti

Program Studi Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Dumai
Jl. Utama Karya Bukit Batrem II
Email: triyulianti00@gmail.com

ABSTRAK

Budaya merupakan aset utama yang berperan penting sebagai identitas suatu bangsa. budaya mewakili ciri khas suatu tempat dari segi adat istiadat, pakaian, bahasa dan makanannya. Indonesia memiliki keberagaman jenis makanan yang mewakili ciri khas tiap wilayahnya termasuk kuliner jajanan pasarnya. Di era globalisasi, eksistensi jajanan atau kue tradisional Indonesia di kota besar semakin tergeser oleh jajanan populer internasional, terutama bagi generasi muda. Perlu adanya pengenalan dan pemahaman lebih lanjut mengenai jajanan Indonesia kepada generasi muda terutama keterkaitannya dengan budaya Indonesia. Sehingga anak-anak yang kurang mengenal jajanan Indonesia melalui game ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran mengenai jajanan tradisional Indonesia yang interaktif dan menarik menggunakan *mobile android*. Pengenalan yang diimplementasikan melalui *game* dengan *content* berbeda-beda tiap menu yang diharapkan dapat membantu pembelajaran anak-anak dimana *game* ini akan dikembangkan semenarik mungkin untuk dimainkan dan bermanfaat untuk pengenalan jajanan tradisional. *Game* yang akan dirancang merupakan *game edukasi* dengan tujuan agar *game* benar-benar dapat mendidik, menambah pengetahuan, serta menantang dan tidak monoton. Aplikasi *game* yang dihasilkan dengan tiga *content* yang berbeda yaitu perbedaan gambar kue, menyusun huruf nama kue dan *puzzle* dengan cara menyusun gambar yang diacak. Sehingga aplikasi *game edukasi interaktif* ini bisa dimainkan oleh anak-anak untuk mengenal jajanan atau kue tradisional Indonesia.

Kata kunci: Game, Jajanan, Indonesia, Android

ABSTRACT

Culture is the main asset that plays an important role as the identity of a nation. Culture represents the hallmark of a place in terms of customs, clothing, language and food. Indonesia has a variety of foods that represent the characteristics of each region including culinary snack pasarnya. In the era of globalization, the existence of traditional Indonesian snacks or cakes in big cities increasingly displaced by international popular snacks, especially for the younger generation. Need for introduction and further understanding about Indonesian snacks to the younger generation, especially related to Indonesian culture. So that children who are less familiar with Indonesian snacks through this game is expected to provide learning about traditional Indonesian snacks that are interactive and interesting using mobile android. Introduction that is implemented through games with different content each menu is expected to help children's learning where this game will be developed as attractive as possible to be played and useful for the introduction of traditional snacks. Games that will be designed is an educational game with the aim that the game can really educate, increase knowledge, as well as challenging and not monoton. Game applications are generated with three different content that is the difference of drawing cake, arrange letters cookie and puzzle names by arranging images Randomized. So this interactive educational games applications can be played by children to recognize traditional Indonesian snacks or cakes.

Keywords: Game, Cake, Indonesia, Android

Pendahuluan

Budaya merupakan aset utama yang berperan penting sebagai identitas suatu bangsa. Ada begitu banyak keanekaragaman kebudayaan Indonesia, tak terkecuali dalam bidang kuliner, terutama kue tradisional. Di era globalisasi ini, eksistensi kue tradisional Indonesia di kota besar semakin tergeser oleh jajanan populer internasional, terutama bagi generasi muda. Perlu adanya pengenalan dan pemahaman lebih lanjut mengenai kue tradisional Indonesia kepada generasi muda terutama keterkaitannya dengan budaya Indonesia.

Penelitian yang pernah dilakukan oleh Octaviani (2013) mengenai pengenalan jajanan tradisional melalui board game, permainan edukatif interaktif sebagai salah satu media yang efektif dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan anak-anak yang sifatnya bermain sambil belajar penelitian ini menyajikan sebuah konsep bermain yang menyenangkan sambil memberikan informasi mengenai jajanan tradisional Indonesia. Berbeda dari yang akan dilakukan peneliti yang merancang jenis game yang berbeda yaitu puzzle game dengan konten yang berbeda tiap permainannya. jajanan yang ditampilkan hanya sebagian dari jajanan kue yang ada di Indonesia.

Game edukasi dibuat dengan tujuan agar game benar-benar dapat mendidik, menambah pengetahuan, serta menantang dan agar tidak monoton dengan berbedanya konten pada setiap tingkat permainan. Seperti yang dilakukan peneliti terdahulu oleh Hikmah (2013) peneliti menghasilkan sebuah media game yang efektif, informatif dan menarik guna sebagai upaya pelestarian kembali permainan tradisional Jawa egrang bamboo melalui game soal, tebak gambar dan pacu egrang. Melalui game diharapkan mampu meningkatkan kesadaran terhadap rasa cinta budaya Indonesia terutama permainan tradisional Jawa egrang bambu yang hampir menghilang. Game yang dibuat diimplementasikan pada PC, dimana pemain harus bisa menjawab pertanyaan yang ada. Disetiap level ada tahapan yang harus diselesaikan mulai dari menjawab soal, menebak gambar dan lomba egrang. mengacu pada penelitian tersebut, peneliti memodifikasi sesuai game yang akan dirancang dengan menebak gambar yang ditampilkan dengan menyusun huruf acak yang telah disediakan.

Mengingat anak-anak yang kurang mengenal jajanan kue tradisional Indonesia. Melalui game ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran kue tradisional Indonesia yang interaktif dan menarik menggunakan Mobile Android. Pengenalan yang diimplementasikan melalui game dengan content berbeda tiap menuhnya yaitu membedakan gambar, menyusun huruf dan puzzle. Dengan demikian melalui game ini diharapkan dapat membantu pembelajaran anak-anak dimana game ini akan dikembangkan semenarik mungkin untuk dimainkan dan bermanfaat untuk pengenalan kue tradisional.

Desain interface yang akan dirancang pada game hanya dibatasi pada 10 jenis jajanan tradisional sebagai prototype untuk dapat dilakukan pengembangan selanjutnya. kesulitan dalam bermain hanya digunakan limit waktu sehingga kesulitan untuk memainkannya tidak sulit.

Menurut Neumann, 1944 yang dikutip pada jurnal Indriani 2012, *game* adalah "Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan

tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi.”

Jenis-jenis permainan yang sering dimainkan salahsatunya yaitu *Puzzle Game* (Permainan Teka-teki) Permainan ini pada umumnya membuat pemain menggunakan kemampuan berpikirnya sebagai pengganti keterampilan reaksi yang cepat karena terdapat rahasia yang perlu dipecahkan. Permainan ini lebih bersifat statis dibanding permainan aksi. Pembuatan permainan jenis ini seringkali ditunjang dengan algoritma kecerdasan buatan. (Adams, 2014). Ide game meliputi pertanyaan tentang bagaimana *game* tersebut dimainkan, apakah tujuan dari memainkan game tersebut, bagaimana memainkan secara berulang-ulang dan bagaimana game bisa menyenangkan. (Wibawanto, 2013).

Perancang yang baik haruslah memenuhi kriteria dari *education game* itu sendiri. Berikut ini adalah beberapa kriteria dari sebuah *education game*, yaitu: (1) Nilai Keseluruhan dari suatu *game* terpusat pada desain dan panjang durasi *game*. Aplikasi ini dibangun dengan desain yang menarik dan *interaktif*. Untuk penentuan panjang durasi, aplikasi ini menggunakan *fitur timer*. (2) Dapat Digunakan (*Usability*) Mudah digunakan dan diakses adalah poin penting bagi pembuat *game*. Aplikasi ini merancang sistem dengan *interface* yang *game friendly* sehingga *game* dengan mudah dapat mengakses aplikasi. (3) Keakuratan (*Accuracy*) Keakuratan diartikan sebagai bagaimana kesuksesan model/gambaran sebuah *game* dapat dituangkan ke dalam percobaan atau perancangannya. Perancangan aplikasi ini harus sesuai dengan model *game* pada tahap perencanaan. (4) Kesesuaian (*Appropriateness*) Kesesuaian dapat diartikan bagaimana isi dan desain *game* dapat diadaptasikan terhadap keperluan *game* dengan baik. Aplikasi ini menyediakan menu dan fitur yang diperlukan *game* untuk membantu pemahaman *game* dalam menggunakan aplikasi. (5) Relevan (*Relevance*) Relevan artinya dapat mengaplikasikan isi *game* ke target *game*. Agar dapat relevan terhadap *game*, sistem harus membimbing mereka dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Karena aplikasi ini ditujukan untuk anak-anak, maka desain antarmuka harus sesuai dengan nuansa anak-anak, yaitu menampilkan warna-warna yang ceria. (6) Objektifitas (*Objectives*) Objektifitas menentukan tujuan *game* dan kriteria dari kesuksesan atau kegagalan. Dalam aplikasi ini objektivitas adalah usaha untuk mempelajari hasil dari permainan. (7) Umpan Balik (*Feedback*) Untuk membantu pemahaman *game* bahwa permainan (*performance*) mereka sesuai dengan objek *game* atau tidak, *feedback* harus disediakan. Aplikasi ini menyajikan animasi dan efek suara yang mengindikasikan kesuksesan atau kegagalan permainan. (Trefry, 2010)

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya, bahasa dan kuliner setiap daerahnya. Dengan propinsi yang berjumlah 34 sangat beragam jenis dan ciri khas masing-masing kue pada suatu daerah. Penelitian yang dilakukan memperkenalkan beberapa macam kue tradisional Indonesia seperti tabel 1 berikut:

Tabel 1 Macam-macam jajanan kue tradisional Indonesia

No.	Nama kue	Gambar kue	Keterangan
1.	Bolu kemojo		Bolu Kemojo adalah kue khas Melayu dari Riau . Ciri khas dari bentuk kue ini yaitu lekukan 8, menyerupai bunga.
2.	Getuk		Getuk adalah kue khas Jawa Tengah dan Jawa Timur. Ada juga yang menamakan kue ini dengan nama getuk lindri.
3.	Kue bugis		Kue Bugis adalah salah satu jenis kue tradisional khas Sulawesi. Di daerah lain seperti Jawa kue ini dikenal dengan nama kue Mendut.
4.	Kue lumpia		Lumpia adalah kue yang banyak dijumpai di Semarang. Dan sekarang kue ini menjadi icon kuliner kota Semarang.
5.	Onde-onde		Onde-onde kue yang populer di Indonesia. Kue ini sangat terkenal di daerah Mojokerto yang disebut kota Onde-onde sejak zaman Majapahit.
6.	Putu ayu		Putu ayu kue yang hampir bisa ditemukan diseluruh Indonesia. Ciri khas kue ini berbentuk bunga kemudian dibagian tengah berlubang dan diatas diberi kelapa terbuat dari tepung dan santan.
7.	Kue pukis		Kue pukis banyak ditemukan di daerah Banyumas dan hampir bisa ditemukan juga diseluruh Indonesia.
8.	Kue cubit		Kue cubit merupakan jajanan populer di Jakarta . Kue ini mendapatkan namanya karena kue yang matang diambil dengan alat penjepit oleh si pedagang, sehingga seperti dicubit.

No.	Nama kue	Gambar kue	Keterangan
9.	Kue lumpang		Kue lumpang adalah salah satu nama jenis kue basah yang khas dari kota Palembang. Bentuknya yang bulat dan ditengah menyerupai lumpang/ penumbuk padi.
10.	Bika ambon		Kue Bika Ambon terilhami dari Kue khas Melayu yaitu Bika atau Bingka. kue ini disebut Bika Ambon karena pertama sekali dijual & populer di simpang Jl Ambon – Sei Kera Medan. Bika ambon dikenal sebagai oleh-oleh khas Kota Medan, Sumatera Utara.

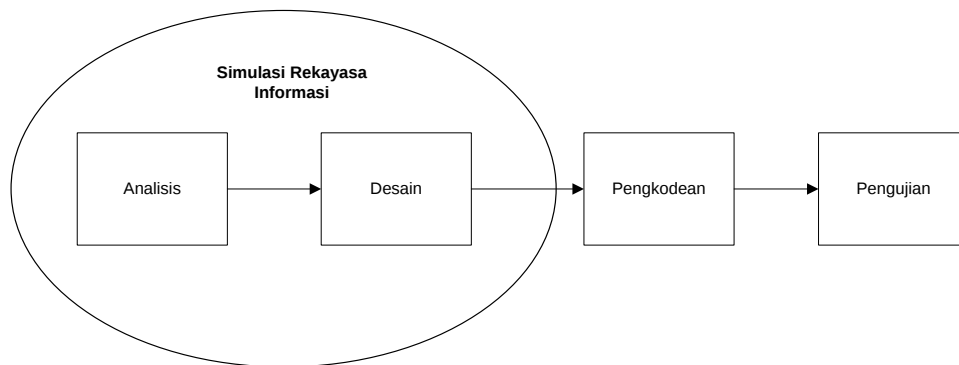
Tabel 1. menampilkan sebagian dari jajanan kue tradisional yang ada di Indonesia. tampilan dari gambar pada tabel 1 sebagai referensi untuk digunakan sebagai *library* atau data pada *game* yang akan dirancang.

Perancangan *game* menggunakan *Adobe flash*. *Adobe flash* dapat dibuat sebagai media pembelajaran berbasis teknologi *multimedia computer*. Kemampuan program *Adobe Flash* dalam pembuatan presentasi multimedia mendukung pembuatan animasi secara langsung, mendukung penyisipan multimedia seperti *sound*, gambar dan kemudahan pengoperasiannya. Kelebihan yang lain aplikasi *mobile* berbasis *flash* bisa di *package* ke berbagai perangkat *mobile*. (Wahana, 2013)

Adapun alat bantu yang digunakan penulis untuk menganalisa dan merancang *game* dalam tugas akhir ini adalah memakai *Unified Modelling Language* (UML). UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung untuk memvisualisasikan dan mendokumentasikan hasil analisa dan desain yang berisi sintak dalam memodelkan sistem secara visual. Juga merupakan satu kumpulan konvensi pemodelan yang digunakan untuk menentukan atau menggambarkan sebuah sistem *software* yang terkait dengan objek. (A.S, Rosa 2014).

Metode Penelitian

Metode pengembangan yang digunakan adalah metode *waterfall* sering disebut juga model sekuensial linier atau alur hidup klasik. sistem ini menjelaskan tahap-tahap dalam pengembangan *game* yang dimulai dari perencanaan sampai tahap diterapkan dan dimainkan. Proses pengembangan *game* melewati beberapa tahapan dari mulai aplikasi itu direncanakan sampai dengan dioperasikan dan dipelihara. (A.S, Rosa 2014).



Gambar 2 Metode Waterfall

Tahapan utama dalam pengembangan *game* terdiri dari beberapa tahapan yaitu : (1) Analisis (*Analysis*) yaitu Tahapan pertama adalah analisa (*analysis*), yaitu peneliti akan menganalisa *game* yang akan dibangun. Analisa ini mengenai permasalahan *game* yang menyangkut kelebihan dan kekurangan dari *game* yang akan dibangun. (2) Desain yaitu Pada tahapan ini *game* akan didesain sesuai dengan kebutuhan dan tampilan yang menarik. Desain dilakukan dengan menggunakan *software Adobe Photoshop CS3*. (3) Pengkodean / Implementasi Yakni dilakukan dengan mengimplementasikan desain menjadi *game* dengan *software Adobe Flash CS6*. (4) Pengujian yaitu dilakukan pengujian *game* sekaligus pemeriksaan apakah *game* yang dijalankan sudah sesuai dengan yang diharapkan. *Game* yang telah dirancang akan di uji coba pada *smart phone* yang berbasis *Android* untuk melihat apakah *game* dapat berjalan dengan baik . Pada gambar 3 merupakan alur penelitian yang menggunakan model *waterfall* disesuaikan dengan penjabaran metode penelitian :

Gambar 3. Gambaran Umum Sistem *Game* Kue Tradisional Indonesia

Gambar 3. menjelaskan gambaran umum perancangan *game* yaitu dimulai dengan mencari tahu kue tradisional Indonesia. Kemudian melakukan pemilihan *software* dan hardware yang digunakan untuk menunjang pembuatan *game*, peneliti membuat *game* dengan menggunakan komputer sebagai alat bantu dan *adobe photoshop* dalam pembuatan *art (model)* kue tradisional diindonesia dalam bentuk 2D. untuk implementasinya peneliti menggunakan *adobe flash* untuk pembuatan *game*. *Game* yang akan dibuat dirancang untuk diimplentasikan pada *device android*. *Game* yang akan dihasilkan menggunakan beberapa alur permainan yaitu

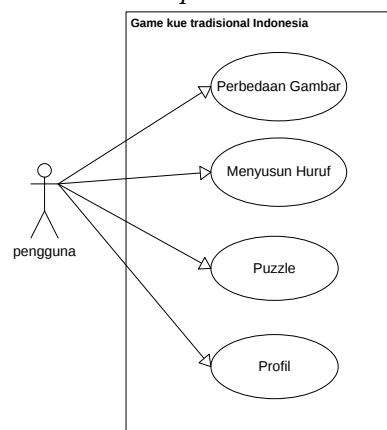
mencari perbedaan gambar, menyusun huruf berdasarkan nama kue dan *puzzle* gambar kue tradisional.

Hasil dan Pembahasan

Game play pada penelitian ini ada 3 konten yaitu: (1) Game Perbedaan Gambar *meliputi* untuk bermain dimenu ini pemain harus bisa menebak gambar yang berbeda di dua Gambar yang tersedia, Perbedaan gambar tiap satu gambar terdapat 5 perbedaan gambar dengan waktu 60 detik dan Jika pemain tidak berhasil menebak dengan limit waktu yang ada pemain harus mengulang kembali dari awal. (2) *Game* Menyusun Huruf *meliputi* menyusun huruf pertanyaan yang akan dibahas ialah bahasan tentang gambar kue tradisional Indonesia, Untuk menjawab pertanyaan, pemain diharuskan memilih salah satu huruf yang menjadi jawaban dari pertanyaan, Cara menjawab dengan cara men-drag huruf ke tempat yang tersedia. Jika salah meletakkan posisi huruf maka huruf akan kembali ketempat semula. Setiap kali menjawab pertanyaan pemain diberikan 60 detik limit waktu. Jika lebih dari 60 detik maka akan kembali ke gambar awal. Setiap berhasil menjawab maka pemain akan mendapatkan info mengenai kue. (3) *Game puzzle* game ini pemain harus meletakkan susunan gambar yang acak dengan cara di drag. Setiap satu gambar yang akan disusun terdapat limit waktu selama 60 detik. Jika menjawab lebih dari 60 detik maka pemain akan kembali ke menu awal.

Analisis kebutuhan sistem yang dilakukan maka kebutuhan sistem dapat didefinisikan sebagai berikut : (1) *Game* ini dapat menjadi media pengenalan kuliner Indonesia yang tergerus dengan keberadaan kue-kue dari luar negri. (2) *Game* ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran dan pengenalan terhadap kue tradisional bagi anak-anak. (3). *Game* ini dapat digunakan pada media komputer dan handpone android. sehingga bisa digunakan menjadi ajang pengenalan teknologi secara dini pada anak-anak.

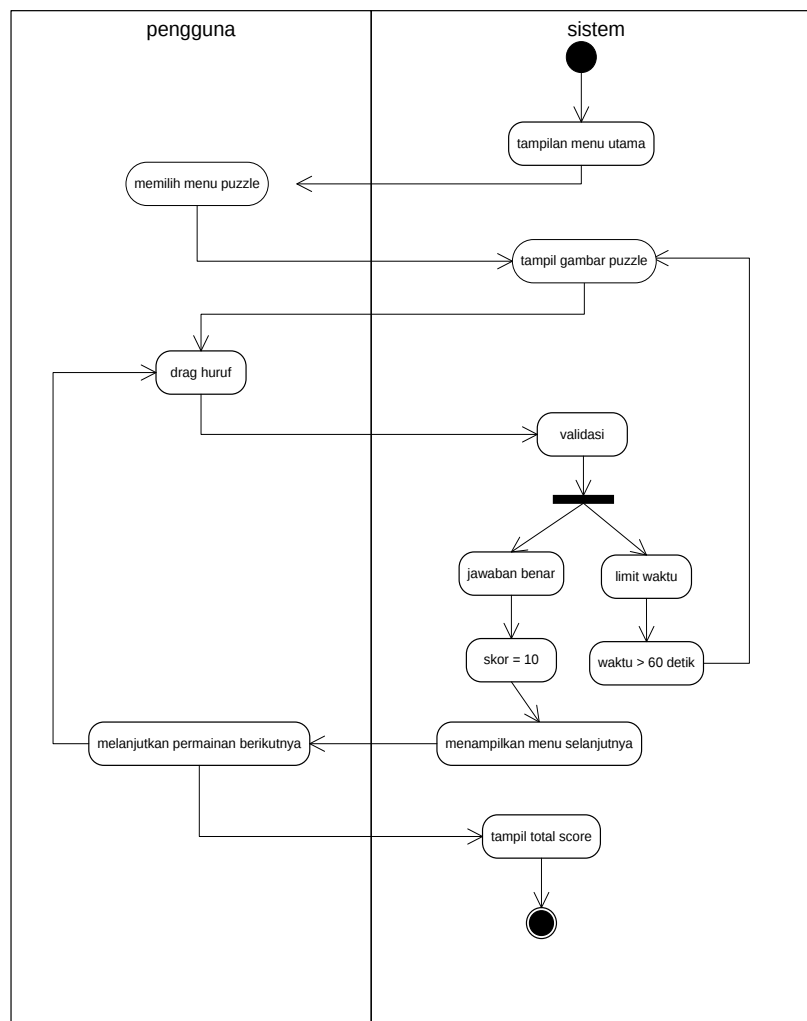
Usecase diagram untuk aplikasi *Game* kue tradisional dapat dilihat pada gambar 4. yaitu ada beberapa menu yang tersedia di menu utama yaitu menu perbedaan gambar, menyusun huruf dan *puzzle*.



Gambar 4. Use case diagram game jajanan kue tradisional Indonesia

Gambar 4 merupakan *usecase game* jajanan tradisional indonesia, setiap bagan pada usecase menunjukkan proses dimana usecase pada gambar 4 yaitu: perbedaan gambar, menyusun huruf, puzzle dan profil dimana user memberikan perintah pada setiap bagian dan respon apa yang diberikan oleh sistem kepada *user* setelah *user* memberikan perintah pada setiap bagian-bagian *Use case*.

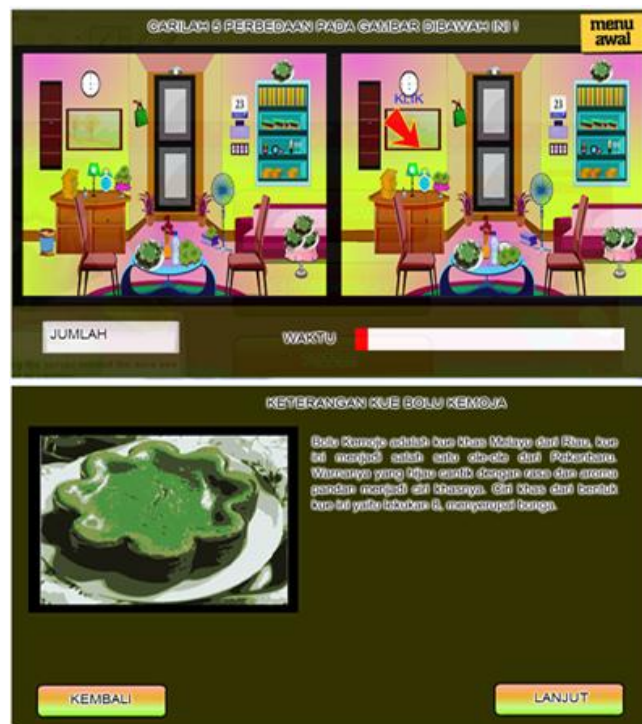
Sebuah aktivitas dapat direalisasikan oleh satu *use case* atau lebih. Aktivitas menggambarkan proses yang berjalan, sementara *use case* menggambarkan bagaimana aktor menggunakan sistem untuk melakukan aktivitas. Berikut ini gambar 5. *activity diagram* pada game



Gambar 5 Activity diagram puzzle

Gambar 5. merupakan activity diagram pada menu puzzle, tampilan diawali dengan gambar jajanan tradisional yang utuh sebagai petunjuk dan gambar yang di acak untuk disusun. setelah gambar yang diacak disusun dengan tidak melebihi waktu yang ditentukan yaitu 60 detik, maka pemain dapat bermain ke gambar berikutnya. jika tidak maka kembali ke awal.

Hasil implementasi berdasarkan gambar 4. yaitu use case perbedaan gambar dihasilkan permainan perbedaan gambar dari 2 gambar yang sama yang harus dicari perbedaannya, pemain akan diberi limit waktu untuk menjawab. Jika salah maka pemain kembali ke soal awal dan jika berhasil menjawab maka pemain dapat melanjutkan ke soal perbedaan gambar berikutnya, berikut hasil implementasi game yang dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Tampilan menu game perbedaan gambar

Pada hasil implementasi pada gambar 5 dapat dilihat pada gambar 6. yaitu tampilan menu *puzzle* merupakan tampilan menu game dengan gambar yang mempunyai potongan-potongan gambar yang teracak. Pemain harus menyusun untuk menjadi gambar yang utuh sesuai gambar yang ditampilkan. Untuk menyusun potongan *puzzle* tersebut pemain diberi waktu 60 detik.



Gambar 4.18 Tampilan Menu *Puzzle*

Selain bisa di jalankan di *Personal Computer (PC) / Laptop game* ini juga bisa dimainkan di *platform Android*. Namun versi Android yang mendukung *game* ini adalah minimal *Android versi 3.2 Honeycomb API Level 13* ke atas, dengan bantuan aplikasi *Adobe for Android* pada *platform Android*. Untuk menggunakan aplikasi pengguna harus menginstal terlebih dahulu *Adobe Air*. Spesifikasi penggunaan *mobile android* untuk minimal versi 3.2 sebagai berikut:

Tabel 2. Spesifikasi Layar *Handphone* Versi 3.2 Keatas

<i>Type</i>	<i>Density (generalized)</i>	<i>Dimensions (dp)</i>
<i>Baseline phone</i>	mdpi	320x480
<i>Small tablet/large phone</i>	mdpi	480x800
<i>7-inch tablet</i>	mdpi	600x1024
<i>10-inch tablet</i>	mdpi	800x1280

Rencana pengujian *alpha* adalah pengujian terhadap fungsionalitas yang terdapat dalam aplikasi, apakah fungsionalitas tersebut sesuai yang diharapkan atau tidak. Berikut adalah tabel rencana pengujian dari sistem yang dibangun dirujuk pada tabel 3. sebagai berikut:

Tabel 3. Rencana Pengujian Tampilan Menu Utama

No.	Kasus/diuji	Skenario uji	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
1.	Menu Utama	Memilih Tombol Perbedaan Gambar	Tampil menu bermain perbedaan gambar	[√] berhasil [] tidak berhasil
2.		Memilih tombol Menu Menyusun Huruf	Tampil menu bermain menyusun huruf	[√] berhasil [] tidak berhasil
3.		Memilih tombol menu <i>Puzzle</i>	Tampil menu bermain <i>puzzle</i>	[√] berhasil [] tidak berhasil
4.		Memilih tombol Menu Profil	Tampil menu profil	[√] berhasil [] tidak berhasil
5.		Memilih tombol <i>exit</i>	Ketika user menekan exit maka akan keluar dari aplikasi	[√] berhasil [] tidak berhasil

Simpulan

Berdasarkan hasil yang didapat dari penelitian yang dilakukan dalam penyusunan Aplikasi dimaksudkan untuk memperkenalkan dan menggali kekayaan bangsa sehingga lebih populer. Permainan yang dihasilkan mempunyai 3 macam permainan yang berbeda yaitu perbedaan gambar, dengan mencari perbedaan pada gambar yang ditampilkan. Menyusun huruf, dengan menyusun huruf sesuai dengan gambar kue yang tampil dan permainan *puzzle* dengan menyusun gambar yang acak. Menghasilkan game edukasi yang bertema kue tradisional diharapkan mampu membuat anak-anak mengetahui nama dan gambar kue sebagai media pembelajaran yang edukatif. sebagai saran kedepannya dalam pengembangan game ini yaitu Level bisa ditambah pada setiap menu content permainan sehingga lebih bervariasi dan interaktif. Dengan tingkatan level mulai dari terendah sampai level tertinggi dengan pola pertanyaan gambar yang semakin sulit. Bisa menyimpan nilai *score* permainan jika permainan di tutup. *Grafis* aplikasi bisa dikembangkan kearah 3D dengan ditambah *content* permainan yang lebih menarik.

DaftarPustaka

- Adams, Ernest, 2014 : *Fundamental Of Games Design* : New Reader : United States Of America
- A.S , Rosa 2014 : *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek: Informatika*, Bandung.
- Hikmah, Mamlu'atul 2014 : *Perancangan Game Tradisional Jawa Egrang Bambu* : Universitas Negri Malang : <http://jurnal-online.um.ac.id/data/artikel>
- Indriani, Nelly Widiastuti, Setiawan, Irwan 2012 Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo : *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*: ISSN :2089-9033: http://komputa.if.unikom.ac.id/_s/data/jurnal/volume-1-2/6-komputa-1-2-game-edukasiwalisongonelly.pdf/pdf/6-komputa-1-2-game-edukasi-walisongo-nelly.pdf
- Octaviani, Grace, Ardianto, Deny Tri,Erandaru, 2013 : *perancangan Media Permainan Edukatif Pengenalan Jajanan Tradisional Untuk Anak Usia 9-12 Tahun di Surabaya*: jurnal dkk adiwarna vol 1 no 2 (2013) : <http://studentjournal.petra.ac.id/index.php/index/search/search>
- Trefry, Gregory 2010 ; *Casual Game Design* ; Morgan Kaufmann ; USA
- Wibawanto, Wandah 2013 ; *Memprogram Game Flash 3D Itu Mudah* ; Andi Yogyakarta
- Wahana Komputer, 2013 : *Membuat Game Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6*; Penerbit Andi, Semarang