

## DAFTAR PUSTAKA

- Aswati, Arifina. 7 Game Mengetik Terbaik untuk Meningkatkan Skill-mu, Gak Rugi Deh!. <https://www.idntimes.com/tech/games/rangga-dio-hayyunuski/game-mengetik-c1c2/4>. Tanggal Akses 29 Agustus 2020.
- Bagemihl, Bruce. Syllable Structure in Bella Coola. Linguistic Inquiry. 1991.
- Batubara, Febrin Aulia. Perancangan Website Pada PT. Ratu Enim Palembang. Medan: Politeknik Negeri Medan. 2015.
- Brew, Simon. Typing of the Dead: The World's Best Typing Tutor. <https://www.denofgeek.com/games/typing-of-the-dead-the-world-s-best-typing-tutor/>. Tanggal Akses 30 Agustus 2020.
- Dewi, Ghea Putri Fatma. Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sd Berbasis Macromedia Flash. Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. 2012
- Ernawati, Iis dan Totok Sukardiyono. Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. Yogyakarta: Universitas negeri Yogyakarta. 2017.
- Hardifal, Elang. Belajar Mengetik 10 Jari Online Untuk Pemula Tanpa Melihat Keyboard. <https://www.hardifal.com/2020/07/cara-mengetik-10-jari-untuk-pemula.html>. Tanggal Akses 1 September 2020.
- Huda, Ahmad Samsul. Game Edukasi Cepat Tepat Dengan Metode Finite State Machine (FSM) Pada Smartphone. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. 2016.
- Hidayat, Harri; Hartono dan Sukiman. Pengembangan Learning Management System (LMS) Untuk Bahasa Pemrograman PHP. Medan: STMIK IBBI. 2017.
- Indriani, Nelly; Widiastuti dan Irwan Setiawan. Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo. Bandung: Jurusan Teknik Informatika FTIK UNIKOM. 2012.

Kumurur, Veronica A. Pengetahuan, Sikap dan Kepedulian Mahasiswa Pascasarjana Ilmu Lingkungan Terhadap Lingkungan Hidup Kota Jakarta. Manado: Fakultas Teknik Universitas Sam Ratulangi Manado. 2008.

Mustaqbal, M Sidi; Firdaus, Roeri Fajri dan Hendra Rahmadi. Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis. Bandung: Fakultas Teknik Universitas Widyatama. 2015.

Nordquist, Richard. Sentence Parts and Sentence Structures. <https://www.thoughtco.com/sentence-parts-and-sentence-structures-1689671>, Tanggal akses 20 Januari 2021.

Pahlevi, Omar; Mulyani, Astriana dan Khoir Miftahul. Sistem Informasi Inventori Barang Menggunakan Metode Object Oriented Di PT. Livaza Teknologi Indonesia Jakarta. Jakarta: Program Studi Teknik Informatika – STMIK Nusa Mandiri Jakarta. 2018.

Pendidikan, Dosen. Huruf Adalah. <https://www.dosenpendidikan.co.id/huruf-adalah/>, Tanggal akses 20 Januari 2021.

Rahadian, Miftah Fauzan; Suyatno, Addy dan Maharani, Septya. Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game “The Relationship”. Kalimantan Timur: Universitas Mulawarman. 2004.

Ramadan, Dadan Nur; Permana, Agus Ganda dan Hafinudin. Perancangan dan Realisasi Mobil Remote Control Menggunakan Firebase. Bandung: Universitas Telkom. 2017

Schell, Jesse. The Art of Game Design: A Book Of Lenses. 3rd Edition. Boca Ration: CRC Press Taylor & Francis Group. 2020.

Shah, Bhakti. Type Rush: Design for Educational Games. <https://medium.com/design-for-educational-games/type-rush-design-for-educational-games-8837019b5c4e>. Tanggal Akses 17 Oktober 2020.

Sulastri, Tuti. Analisis Mengetik Cepat 10 Jari Menggunakan Teknologi Komputer Berbasis Aplikasi Software Rapidtyping. Bandung: Politeknik Komputer Niaga LPKIA Bandung. 2014.

Sunyoto, Andi. AJAX (Asynchronus JavaScript and XML). Yogyakarta: STMIK AMIKOM. 2010.

Sovia, Rini and Febio, Jimmy. Membangun Aplikasi E-Library Menggunakan HTML, PHP Script, Dan MySQL Database. Jambi: STIKOM Dinamika Bangsa. 2011.

Staff, IGN. Typing of the Dead. <https://www.ign.com/articles/2001/01/24/typing-of-the-dead-3>. Tanggal Akses 29 Agustus 2020.

Turkle, Sherry. Life on The Screen: Identity in the Age of the Internet. (New York: Touchstone). 1995