

L A P O R A N  
PENELITIAN



Pemanfaatan Tools Construct 2 untuk Pengenalan Tokoh Pahlawan  
Nasional Bagi Anak-Anak Usia Dini

Disusun oleh:

Ketua Tim : Wahab Sya'roni, M.Kom.

NIDN. 0728038701

Anggota : Abu Tholib, M.Kom.

NIDN/NIM. 0701098506

Lembaga Penerbitan, Penelitian, dan  
Pengabdian Kepada Masyarakat (LP3M)  
Universitas Nurul Jadid  
Paiton Probolinggo  
Tahun 2019



YAYASAN NURUL JADID PAITON

**LEMBAGA PENERBITAN, PENELITIAN, &  
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
UNIVERSITAS NURUL JADID  
PROBOLINGGO JAWA TIMUR**

PP. Nurul Jadid  
Karanganyar Paiton  
Probolinggo 67291  
☎ 0888-3077-077  
e: [lp3m@unuja.ac.id](mailto:lp3m@unuja.ac.id)  
w: <https://lp3m.unuja.ac.id>

**SURAT TUGAS**

Nomor: NJ-T06/LP3M/0027/A.1/03.2019

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : ACHMAD FAWAID, M.A., M.A.  
NIDN : 2123098702  
Jabatan : Kepala LP3M  
Nama PT : Universitas Nurul Jadid  
Alamat PT : PO BOX 1 Karanganyar Paiton Probolinggo 67291

Menerangkan bahwa

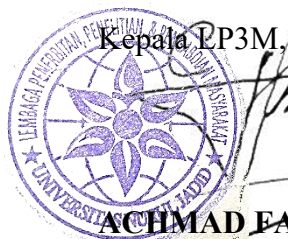
Nama : WAHAB SYA'RONI, M.Kom.  
NIDN : 0728038701  
Jabatan : Dosen Tetap Universitas Nurul Jadid  
Prodi : Rekayasa Perangkat Lunak  
Fakultas : Agama Islam

Diberi tanggung jawab bersama mahasiswa sebagaimana terlampir untuk melakukan Penelitian dengan judul **“Pemanfaatan Tools Construct 2 untuk Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Bagi Anak-Anak Usia Dini”** pada tanggal 15 Maret s.d. 30 Desember 2019

Demikian Surat Tugas ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Paiton, 25 Desember 2019



Kepala LP3M,

**ACHMAD FAWAID, M.A., M.A.**  
NIDN.212309870

Lampiran Nomor: NJ-T06/LP3M/0027/A.1/03.2019

Daftar Anggota Pelaksana Penelitian  
Universitas Nurul Jadid Tahun 2019

NO	NIDN/NIM	NAMA	FAKULTAS	JURUSAN
1	0701098506	Abu Tholib, M.Kom.	FT	IF

Paiton, 15 Maret 2019



**ACHMAD FAWAID, M.A., M.A.**  
NIDN. 21230987

## HALAMAN PENGESAHAN

1	Judul	:	Pemanfaatan Tools Construct 2 untuk Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Bagi Anak-Anak Usia Dini
2	Ketua Tim	:	Wahab Sya'roni, M.Kom.
	a. NIDN	:	0728038701
	b. Program Studi	:	Rekayasa Perangkat Lunak
	c. Alamat Email	:	wahab.syaroni@gmail.com
3	Anggota 1	:	Abu Tholib, M.Kom.
	a. NIDN / NIM	:	0701098506
	b. Program Studi	:	Teknik Informatika
3	Lokasi Mitra (jika ada)	:	
	a. Kabupaten	:	
	b. Provinsi	:	
4	Luaran yang Dihasilkan	:	a. Publikasi Ilmiah Jurnal Nasional Terakreditasi

Probolinggo, 25 Desember 2019

Mengetahui,  
Kepala LP3M,

Ketua Tim,

**ACHMAD FAWAID, M.A., M.A.**  
NIDN. 2123098702

**WAHAB SYA'RONI, M.Kom.**  
NIDN. 0728038701

## Pemanfaatan Tools Construct 2 untuk Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Bagi Anak-Anak Usia Dini

**Abstrak.** Kemajuan teknologi sangat memiliki peranan penting terhadap kehidupan manusia. Dengan adanya teknologi informasi manusia dapat dengan mudah mengakses suatu informasi, teknologi juga dapat membantu manusia dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Teknologi membawa manusia menjelajah lebih jauh tentang dunia luar dan membuka wawasan pengetahuan yang luas. Salah satu teknologi yang saat ini berkembang sangat pesat adalah teknologi Smartphone. Di dalam smartphone dapat menyimpan berbagai macam bentuk aplikasi, salah satunya adalah aplikasi permainan (Game).

Game adalah permainan yang menggunakan interaksi dengan antarmuka pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh piranti video. Game banyak digemari oleh anak-anak baik berbasis android maupun HTML. Menurut App Annie, perusahaan yang fokus pada analisis perkembangan Industry Mobile menyatakan bahwa pada tahun 2017 penduduk Indonesia tercatat sebagai salah satu pengguna aplikasi mobile paling aktif di dunia. Penduduk Indonesia rata-rata menggunakan 40 aplikasi per bulan, dan hampir sekitar 78 aplikasi diunduh dalam ponselnya. Dari angka tersebut rata-rata ada 11 aplikasi yang sering digunakan oleh masyarakat Indonesia dan salah satunya adalah aplikasi game. Pengunduh aplikasi game di Indonesia mencapai 50% dari total pengunduh aplikasi game se-Asia Tenggara (<https://www.liputan6.com/tekno/read/2950160/angka-pengguna-aplikasi-di-indonesia-tertinggidi-dunia>).

Aplikasi game jika tidak mengandung unsur pendidikan dan pembelajaran akan dapat berpengaruh terhadap psikologi anak. Menurut Prof. Douglas A. Gentile yang menjalankan media Research Laboratorium di Iowa State University, menyatakan bahwa game dapat membuat depresi, dan fobia sosial akan semakin memburuk sehingga akan berpengaruh terhadap prestasi belajar anak (Wulansari, 2015).

Berdasarkan pernyataan diatas perlu adanya game edukasi yang dikembangkan menjadi game pendukung terhadap unsur pendidikan dan pembelajaran, salah satunya adalah pembelajaran sejarah. Mata pelajaran sejarah merupakan materi pokok yang dipelajari di sekolah dasar. Pelajaran sejarah tentang tokoh pahlawan nasional merupakan hal terpenting yang perlu dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai perjuangan dan sebagai pelajaran moral untuk anakanak siswa.

Metode pembelajaran sejarah pada umumnya masih menggunakan metode hafalan dengan cara membaca buku dan mendengarkan ceramah dari guru. Dampak pelajaran seperti ini mengakibatkan anak menjadi kurang bersemangat mengikuti pelajaran dan mudah cepat bosan, kemudian anak juga merasa susah untuk mengingat materi yang begitu banyak. Sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan bervariasi yang tidak hanya melibatkan indera pendengaran dan penglihatan saja (Arsyad, 2013).

Tujuan dari aplikasi ini adalah menghasilkan game edukasi sebagai media untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menghafal pahlawan nasional

Tahapan penelitian (1) Tahapan perencanaan (2) Tahapan pelaksanaan penelitian (3) Tahapan pelaporan penelitian. Adapun luaran dari penelitian ini adalah jurnal nasional Teknologi Tepat Guna Prototype dan Disain. TKT pada penelitian ini adalah riset dan terapan artinya dalam penelitian ini kami akan meriset data data lapangan tentang pentingnya menghafal tokoh-tokoh nasional dengan pengembangan game

Katakunci: Pengenalan; Pahlawan; Nasional; Game

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **LATAR BELAKANG**

Kemajuan teknologi sangat memiliki peranan penting terhadap kehidupan manusia. Dengan adanya teknologi informasi manusia dapat dengan mudah mengakses suatu informasi, teknologi juga dapat membantu manusia dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Teknologi membawa manusia menjelajah lebih jauh tentang dunia luar dan membuka wawasan pengetahuan yang luas. Salah satu teknologi yang saat ini berkembang sangat pesat adalah teknologi Smartphone. Di dalam smartphone dapat menyimpan berbagai macam bentuk aplikasi, salah satunya adalah aplikasi permainan (Game).

Game adalah permainan yang menggunakan interaksi dengan antarmuka pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh piranti video. Game banyak digemari oleh anak-anak baik berbasis android maupun HTML. Menurut App Annie, perusahaan yang fokus pada analisis perkembangan Industry Mobile menyatakan bahwa pada tahun 2017 penduduk Indonesia tercatat sebagai salah satu pengguna aplikasi mobile paling aktif di dunia. Penduduk Indonesia rata-rata menggunakan 40 aplikasi per bulan, dan hampir sekitar 78 aplikasi diunduh dalam ponselnya. Dari angka tersebut rata-rata ada 11 aplikasi yang sering digunakan oleh masyarakat Indonesia dan salah satunya adalah aplikasi game. Pengunduh aplikasi game di Indonesia mencapai 50% dari total pengunduh aplikasi game se-Asia Tenggara (<https://www.liputan6.com/tekno/read/2950160/angka-pengguna-aplikasi-di-indonesia-tertinggidi-dunia>).

Aplikasi game jika tidak mengandung unsur pendidikan dan pembelajaran akan dapat berpengaruh terhadap psikologi anak. Menurut Prof. Douglas A. Gentile yang menjalankan media Research Laboratorium di Iowa State University, menyatakan bahwa game dapat membuat depresi, dan fobia sosial akan semakin memburuk sehingga akan berpengaruh terhadap prestasi belajar anak (Wulansari, 2015).

Berdasarkan pernyataan diatas perlu adanya game edukasi yang dikembangkan menjadi game pendukung terhadap unsur pendidikan dan pembelajaran, salah satunya adalah pembelajaran sejarah. Mata pelajaran sejarah merupakan materi pokok yang dipelajari di sekolah dasar. Pelajaran sejarah tentang tokoh pahlawan nasional merupakan hal terpenting yang perlu dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai perjuangan dan sebagai pelajaran moral untuk anakanak siswa.

Metode pembelajaran sejarah pada umumnya masih menggunakan metode hafalan dengan cara membaca buku dan mendengarkan ceramah dari guru. Akibatnya anak menjadi kurang bersemangat mengikuti pelajaran dan mudah bosan, anak juga merasa susah untuk mengingat materi yang banyak. Sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan bervariasi yang tidak hanya melibatkan indera pendengaran dan penglihatan saja (Arsyad, 2013).

Permainan edukatif yang berbasis mobile bisa dijadikan alat pendukung proses dalam pembelajaran experimental, permainan mobile dapat pula mengembangkan sikap motorik, kognitif, kecerdasan spesial dan mengembangkan keterampilan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Sehingga penerapan tersebut dapat meningkatkan kemampuan belajar yang terkait dengan fakta dalam memecahkan masalah kompleks, meningkatkan kreativitas dan memberi contoh praktis konsep yang edukatif (Sudarmilah, 2016).

Pada pengembangan game edukasi ini, diusulkan game aksi petualangan untuk mencari gambar tokoh pahlawan, sehingga membuat anak merasa tidak terbebani dalam menghafal. Aplikasi game engine yang sangat sesuai dengan permainan yang akan penulis buat adalah Construct 2, karena dapat diaplikasikan pada bermacam platform seperti perangkat mobile dan desktop dengan menggunakan basis HTML5, game yang dihasilkan dapat di build ke bentuk platform lain yaitu web browser, Android, Linux, Windows dan Mac OS (Hartanto, 2014).

Berdasarkan latar belakang di atas akan dibuat sebuah game edukasi berbasis HTML5 untuk menghafal tokoh pahlawan nasional dengan judul “Pemanfaatan Tools Construct 2 untuk Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Bagi Anak-Anak Usia Dini.



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Permainan dapat diartikan sebagai aktifitas terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang. Permainan atau game merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refreshing (Irawan, 2016).

#### **A. Edukasi**

Pendidikan merupakan faktor dominan untuk membawa sumberdaya manusia mengikuti perkembangan zaman yang selalu berubah dan penuh kebaruan (In'am, 2015). Sedangkan menurut Suprpti (2015) Pendidikan merupakan investasi sangat strategis dalam mempersiapkan sumberdaya manusia yang berkualitas serta melestarikan sistem nilai yang berkembang dalam kehidupan melalui transfer ilmu pengetahuan (transfer of knowledge). Salah satu cabang dari ilmu pengetahuan adalah matematika yang merupakan ilmu dasar yang sangat penting dalam pengembangan sains dan teknologi (Wulandari, 2014; Laksana, 2013).

#### **B. Game Edukasi**

Game edukasi juga dapat diartikan sebagai permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Permainan Edukatif adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. Jenis ini biasanya ditujukan untuk anak-anak, maka permainan warna sangat diperlukan disini bukan tingkat kesulitan yang dipentingkan (Wijaya, 2015).

#### **C. Pahlawan Nasional**

Pahlawan nasional adalah gelar yang diberikan kepada warga Negara Indonesia atau seseorang yang berjuang melawan penjajah di wilayah Indonesia yang gugur atau meninggal dunia demi membela bangsa dan negara atau yang semasa hidupnya melakukan tindakan kepahlawanan atau menghasilkan prestasi dan karya yang luar biasa bagi pembangunan dan kemajuan bangsa dan negara Indonesia (Prasetya, 2017).

Gelar pahlawan ditetapkan oleh presiden Republik Indonesia (RI). Sejak dilakukan pemberian gelar ini pada tahun 1959, Penamaannya sering kali berubah. Untuk menyelaraskan, maka dalam undang-undang Nomor 20 tahun 2009 disebutkan bahwa gelar pahlawan nasional mencakup semua jenis gelar yang pernah diberikan sebelumnya, yaitu:

1. Pahlawan Perintis Kemerdekaan

Mereka yang telah berjuang mengantarkan bangsa Indonesia kedepan pintu gerbang kemerdekaan, diakui dan disahkan sebagai perintis kemerdekaan dengan surat keputusan Menteri Sosial Republik Indonesia (Mensos RI).

## 2. Pahlawan Kemerdekaan Nasional

Pengertian pahlawan perang dan pahlawan kemerdekaan sering di campur baurkan, karena pengertian merdeka dan kemerdekaan hanya dilihat aspek saja yaitu merdeka dari penjajah. Untuk bisa merdeka dari penjajah pada umumnya peranan peperangan sangat menonjol. Dengan demikian pengertian merdeka yang paling menonjol dan dikenal adalah merdeka dari penjajah. Merdeka dari segi lain kurang dikenal. Makna kata merdeka adalah bebas dari perhambaan, penjajahan, dan sebagainya. (KBBI, 1993:648). Dengan demikian merdeka berarti bebas dari segala ikatan yang mengekang dalam kehidupan.

### a. Pahlawan Proklamator

Pahlawan yang memproklamasikan kemerdekaan Indonesia

### b. Pahlawan Kebangkitan Nasional

Kebangkitan nasional dari masa dimana bangkitnya rasa dan semangat persatuan, kesatuan, dan nasionalisme serta kesadaran untuk memperjuangkan kemerdekaan republik Indonesia, yang sebelumnya tidak pernah muncul selama penjajahan Belanda dan Jepang. Masa ini ditandai dengan dua peristiwa penting yaitu berdirinya Boedi Oetomo (20 Mei 1908) dan ikrar Sumpah Pemuda (28 Oktober 1928). Masa ini merupakan salah satu dampak politik etis yang mulai diperjuangkan sejak masa multatuli.

### e. Pahlawan Revolusi

Pahlawan revolusi adalah gelar yang diberikan kepada sejumlah perwira militer yang gugur dalam tragedi G30S yang terjadi di Jakarta dan Yogyakarta pada tanggal 30 september 1965. Sejak berlakunya undang-undang Nomor 20 Tahun 2009, gelar ini diakui juga sebagai pahlawan nasional.

Adapun syarat seseorang itu dapat dijadikan sebagai pahlawan adalah :

1. WNI (Warga Negara Indonesia) yang sudah meninggal dunia.
2. Di masa hidupnya memimpin perjuangan bersenjata, politik, atau bidang lainnya untuk mencapai, merebut, mempertahankan atau mengisi kemerdekaan, serta mewujudkan persatuan dan kesatuan bangsa.
3. Melahirkan gagasan dan pemikiran besar yang dapat menunjang pembangunan serta meningkatkan harkat dan martabat bangsa.
4. Pengabdian terhadap negara hampir sepanjang hidup dan melebihi tugas yang diemban.
5. Perjuangan mempunyai jangkauan luas dan berdampak Nasional.
6. Memiliki konsistensi jiwa dan semangat kebangsaan/nasionalisme yang tinggi.
7. Memiliki ahlak dan moral agama yang tinggi.
8. Tidak pernah menyerah dalam melawan musuh.
9. Tidak pernah melakukan perbuatan yang tercela selama hidupnya.

#### **D. Anak-Anak**

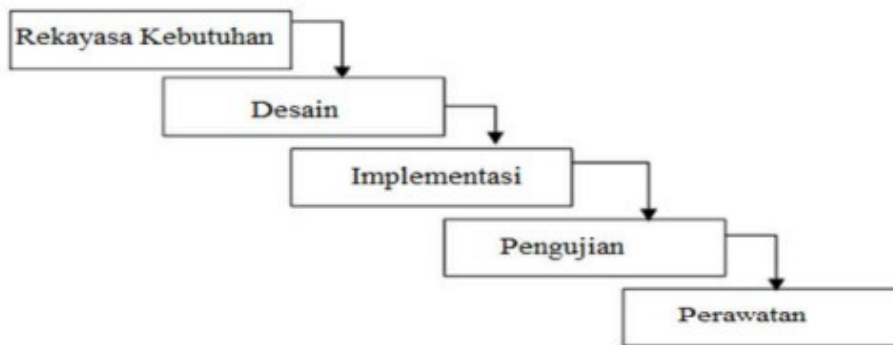
Pengertian anak-anak menurut Undang-Undang Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia. Pasal 1 Ayat (5) menyebutkan “anak adalah setiap manusia yang berusia dibawah 18 (delapan belas) tahun dan belum menikah, termasuk anak yang masih ada dalam kandungan apabila hal tersebut adalah demi kepentingannya”. Menurut Undang-Undang Kesejahteraan Anak dalam Pasal 1 Ayat (2) menyebutkan, “anak adalah seseorang yang belum mencapai umur 21 (dua puluh satu ) tahun dan belum pernah menikah”. Jadi seseorang dikatakan anak apabila usianya belum mencapai 21 (dua puluh satu) tahun dan belum pernah melakukan pernikahan.

#### **E. Construct 2**

Construct 2 adalah tools yang digunakan dalam membuat sebuah game tanpa memerlukan pengetahuan tentang pemrograman. caranya hanya melakukan drag and drop item yang tersedia, menambahkan perilaku mereka, dan membuat mereka menjadi bergerak dengan sebuah event. Construct 2 memiliki interface yang sangat mirip dengan produk microsoft office. hal ini membuat mudah bagi orang-orang yang terbiasa dengan produk office. karena sifat HTML 5 masih eksperimental, ada beberapa fitur dalam pembuatan game yang mungkin tidak bekerja dengan baik di semua perangkat. Construct 2 merupakan tools yang dapat dipelajari dengan cepat, dalam pembuatan game dapat dilakukan dengan mengeksport permainan sendiri dan bekerja dalam mobile device (Gullen, 2011).

## BAB III METODE

Untuk mencapai tujuan yang diharapkan, pada penelitian ini digunakan model pengembangan Waterfall. Model pengembangan Waterfall digunakan karena kesederhanaan pada setiap tahapannya sehingga prosedur pengembangan sistem yang akan dibuat menjadi lebih jelas setiap tahapannya. Adapun alur dari model pengembangan tersebut tersebut ditunjukkan pada Gambar 3.1.



**Gambar 3.1 Model Pengembangan *Waterfall***

*Sumber : Kusrini dan Kuniyo, 2007*

### **A. Prosedur Pengembangan**

Pada subbab ini dijelaskan langkah-langkah yang dilakukan pada setiap prosedur pada model pengembangan yang digunakan. Berdasarkan Gambar 3.1, prosedur pengembangan pada penelitian ini dapat dijelaskan lebih rinci sebagai berikut.

### **B. Rekayasa Kebutuhan**

Rekayasa kebutuhan merupakan tahap dasar dari pengembangan suatu perangkat lunak. Tahap ini memetakan apa saja kebutuhan fungsional dan non fungsional dari perangkat lunak yang akan dibuat. Dalam penelitian ini, kebutuhan pengguna akan didapatkan dengan menggunakan metode observasi dan wawancara.

### **C. Desain**

Dengan dasar kebutuhan fungsional dan non fungsional yang didapat pada tahap sebelumnya, pada tahap ini dikembangkan desain sistem yang akan dibuat. Desain yang akan dibuat nantinya berupa diagram alir sistem pada perangkat yang baru, Data Flow Diagram (DFD), dan desain database dalam bentuk Entity Relationship Diagram (ERD) dari perangkat lunak yang dikembangkan.



	perancangan sistem yang meliputi desain antar muka, database dan algoritma pemrograman												
4	Implementasi hasil rancangan dengan melakukan coding program			1 Minggu	4 Minggu	1 Minggu							
5	Pembelajaran dan pengujian sistem					3 Minggu	1 Minggu						
6	Penarikan kesimpulan dan penyusunan laporan						3 Minggu						

## DAFTAR PUSTAKA

- Martono, K. T. (2011). Perancangan Game Edukasi Fish Identity dengan Menggunakan Java. *Jurnal Sistem Komputer* , Vol.1, ISSN:2087-4685.
- In'am, Ahsanul. 2015. Menguak Penyelesaian Masalah Matematika, Analisis Pendekatan Metakognitif dan Model Polya. Malang: Aditya media publishing.
- Suprapti. 2015. Meningkatkan kualitas pembelajaran matematika pada topic dimensi tiga melalui pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan pendekatan saintifik realistic siswa kelas X-1 SMAN 16 Makasar. *Jurnal Daya Matematis*. Vol. 3 No. 3, hal 353-361.
- Wulandari, Raifi, dkk. 2014. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pembelajaran Matematika Realistik Pokok Bahasan Kubus dan Balok. *Jurnal Pancaran*. Vol. 3, No. 1, hal 131-140.
- Laksana dkk. 2013. Keefektifan Model Pembelajaran STAD Disertai Permainan MAM Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas X. *Jurnal Kreano*. Vol. 4 No. 2. Hal. 197:203.
- Panagiotakopoulos. 2011. Appying a Conceptual Mini Games for Supporting Simple Mathematical Calculation Skill : Student's Perceptions and Considerations. *World Journal of Education* Vol 1 No 1
- Panggayudi, D. S. (2017). Media Game Edukasi Berbasis Budaya untuk Pembelajaran Pengenalan Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Journal of Matematich Education, Science and Technology* , vol.2, No.2, Hal. 255-266.
- Pressman, R. (2010). *Software Engineering:A Practioner's Aproach* New York. USA: The MC Graw-Hil Companies.
- Arsyad, P. D. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hartanto, A. D. (2014). Perancangan Game Multi Platform Menggunakan Scirra Construct 2 & HTML 5. *Simposium Nasional RAPI XIII* , 3.
- Liputan6.com, T. (2017, Mei 16).
- Sudarmilah, E. M. (2016). *Game Anti Narkoba Berbasis Multi-Platform*. Ilmu Komputer dan Informatika , 2.
- Wulansari, F. (2015, April 16). Dampak Game Online Terhadap Perkembangan Psikologi Anak. hal. 4-5.
- Rawendy, D. (2017). Design and Development Game Chinese Language Learning with Gamification and Using Mnimonic Method. *Procedia Computer Science* , ICCSCI. 61- 67.
- Darmawan, D. (2012). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Irawan. (2016). Perancangan Game Edukasi Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional. *Informatika* , 11-12.
- Nugroho, A. (2011). *Perancangan dan Implementasi Sistem Basis Data*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Prasetya, R. A. (2017). Rancang Bangun Permainan Edukatif Pahlawan Nasional Untuk Anak. *Journal Informatic* , 3-4.

Sianipra, R. (2015). HTML5 & CSS3 . Bandung: Informatika.  
Wijaya, R. f. (2015, Februari 02). Dunia Teknik Informatika. hal. 4  
Gullen, T. (2011). Construct 2.  
(<http://www.scirra.com/construct2>, diakses tanggal 24 juli 2016)  
Hendratman, H. (2014). The Magic Of CorelDraw. Bandung.