



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## DAFTAR PUSTAKA

- Randy J. Pagulayan, P. (2015). User-Centered Game Design. *Microsoft Game Studio*.
- Jaya, T. S. (2018). Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT) Vol 3*.
- Akmal, M. d. (2010). Ensiklopedi Kesehatan untuk Umum. *Jogjakarta: Ar-Ruzz Media*.
- Sunaryati, S. (2011). Penyakit Paling Sering Menyerang dan Mematikan. *Jogjakarta: Flash Books*.
- Henry, S. (2011). Cerdas dengan Game. *Cerdas dengan Game*.
- AppleInc. (2017). Everyone Can Code. *App Development with Swift*.
- Institute, N. C. (2011). Surveillance, epidemiology and end result (SEER). *Journal of National Cancer*.
- Sidabutar, F. M. (2012). Gambaran Kualitas Hidup Pasien Kanker Pediatrik Usia Sekolah. *Indonesian Journal of Cancer*.
- Adilistya, T. (2017). Patofisiologi dan Diagnosis Infiltrasi Leukemia Limfoblastik Akut ke Sistem Saraf Pusat. *JURNAL KEDOKTERAN YARSI*.
- Rosdiana, N. (2011). Gambaran Klinis dan Laboratorium Retinoblastoma.
- Nur Fitriatuzzakiyyah, R. K. (2017). Terapi Kanker dengan Radiasi: Konsep Dasar Radioterapi dan Perkembangannya di Indonesia.
- Setiawan, D. L. (2017). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini.
- Areti, T. (2015). The Importance of Play During Hospitalization of Children.
- Kendall. (2010). Systems Analysis and Design.

- Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini.
- Sari, M. (2012). Hubungan dukungan keluarga terhadap motivasi pasien kanker payudara dalam menjalani Kemoterapi di Ruang Cendrawasih I.
- Koffman, J. M. (2012). The greatest thing in the world is the family: the meaning of social support among black caribbean and white british patients living with advanced cancer.
- Indonesia., D. K. (2013). Riset kesehatan dasar 2013.
- Sugiyono. (2013). Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D).
- A. Fuchslocher, J. N. (2013). Serious Games for Health: An Empirical Study of the Game 'Balance' for Teenagers With Diabetes Mellitus.
- Prasetyo, Y. D. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Peserta didik SMA. *Prosiding SNPS (Seminar Nasional Pendidikan Sains)*.
- Huang, P. a. (2016). Integrating User Centered Design, Universal Design And Goal, Operation, Method And Selection Rules To Improve The Usability Of DAISY Player For Persons With Visual Impairments. *Applied Ergonomics*.
- Alberto Fuchslocher, K. G. (2016). Evaluating Social Games for Kids and Teenagers Diagnosed With Cancer.
- Kemenkes. (2015). Situasi Penyakit Kanker. *Pusat Data dan Informasi*.
- Nurhidayah, I. (2016). Kualitas Hidup pada Anak dengan Kanker. *Jurnal Keperawatan Padjajaran*.
- Yeni, H. (2018). Angka Ketahanan Hidup 3 Tahun Pasien Kanker Anak di RSUP Dr. M. Djamil Padang. *Jurnal Kesehatan Andalas*.
- Nurhidayah, I. (2016). Kualitas Hidup pada Anak dengan Kanker. *Jurnal Keperawatan Padjajaran*.
- Caesandri, S. D. (2015). PERANAN DUKUNGAN PENDAMPING DAN KEBIASAAN MAKAN PASIEN KANKER SELAMA MENJALANI

- TERAPI. *Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Airlangga, Surabaya, Indonesia.*
- Kurniadi, D. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pokok Bahasan Pengenalan Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV SD.
- Rahman, U. (2017). Karakteristik Pengembangan Anak Usia Dini. *Lentera Pendidikan, Vol 12 no 1.*
- Kemkes. (2015). Situasi Penyakit Kanker. *Buletin Jendela Data dan Informasi Kesehatan.*
- Mulatsih, S. (2010). Neuroblastoma pada Anak Usia 7 Tahun Laporan Kasus.
- Herfiana. (2017). DAMPAK FISILOGIS KEMOTERAPI PADA ANAK DENGAN LEUKEMIA DI RUMAH SAKIT UMUM DAERAH Dr. MOEWARDI.
- Setiawan, D. A. (2017 ). ANALISA DAN PERANCANGAN GAME EDUKASI SEBAGAI MOTIVASI BELAJAR UNTUK ANAK USIA DINI . *Jurnal SIMETRIS, Vol 8 No 1 April .*
- Cahyani, N. A. (2017). Efektivitas Teknik Permainan Simulasi dengan Menggunakan Media Dart Board untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII C SMP Negeri 2 Tegal Siwalan Probolinggo. *Jurnal Konseling Indonesia.*
- AppleInc. (2017). *Everyone Can Code.*
- Ginting, B. S. (2013). PERANCANGAN GAME BECOME A KING BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE. *Jurnal KAPUTAMA, Vol.7 No.1.*
- Purnomo, A. (2016). PEMBUATAN GAME EDUKASI “ENGLISH FOR FUN” UNTUK ANAK KELAS 1-2 SD BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN UNITY 3D. *Jurnal SIMETRIS, Vol 7 No 2.*
- Grace, G. (2013). Sukses Membangun Aplikasi Penjualan dengan Java. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Romlah, T. (2006). Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok. *Jurnal Konseling Indonesia, Vol 3.*

- Moleong, L. J. (2011). Metodologi Penelitian Kualitatif. . Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purnomo, D. (2017). Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi. *JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan, Vol 2.*
- Ogedebe, P. M. (2012). INTERNET USAGE AND STUDENTS' ACADEMIC PERFORMANCE IN NIGERIA TERTIARY INSTITUTIONS: A CASE STUDY OF UNIVERSITY OF MAIDUGURI. *Academic Research International .*
- Trisianto, C. (2018). PENGGUNAAN METODE WATERFALL UNTUK PENGEMBANGAN SISTEM MONITORING DAN EVALUASI PEMBANGUNAN PEDESAAN. *Jurnal Teknologi Informasi ESIT Vol. XII .*
- Hakim, L. N. (2013). ULASAN METODOLOGI KUALITATIF: WAWANCARA TERHADAP ELIT. *Aspirasi Vol 4, No 2.*
- Fithri, D. L. (2017). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer.*
- Nasir, M., & Ciptono, W. (2012). Pengaruh Penggunaan Metode Fun Game Terhadap Peningkatan Motivasi Peserta didik MAN Yogyakarta 1 Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris.
- Young, S., & Natalia, F. (2018). Eyeglasses Frame Selection Based On Face Shape with Convolutional Neural Network Method. *ICIC Express Letters, Part B: Applications .*

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A