

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

- 1) Brendan, Cleg. 2006. *Interactive Solution for Kids Special Edition*. London : Whitehall Active Library.
- 2) Mayer, Brian dan Christopher Harris. 2010. *Libraries Got Game*, Chichago: American Library Association
- 3) Endar, Sugiarto dan Sri Sulartiningrum. 1996. *Pengantar Industri Akomodasi dan Restoran*, Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- 4) Francis, D.K Ching. 1993. *Arsitektur, Bentuk, Ruang, dan Susunannya*. Jakarta : Erlangga.
- 5) Hurlock, Elizabeth B. 1995. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta : Erlangga.
- 6) Neufert, Peter. 2002. *Data Arsitek jilid 2*. Jakarta : Erlangga
- 7) Panero, Julius dan martin Zelnik. 2003. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta : Erlangga
- 8) Suptandar, Pamudji. 1982. *Interior Design II*. Jakarta: Djambatan.
- 9) Prasasto Satwiko, 2004. *Fisika Bangunan 1 edisi 2*. Yogyakarta : Andi
- 10) Prasasto Satwiko, 2005. *Fisika Bangunan 2 edisi 1*. Yogyakarta : Andi

- 11) Lawson, Fred. 1994. Restaurant Planning and Design. Cambridge : Cambridge University Press
- 12) Marsum, W.A . 1994. RestorandanSegalaPermasalahanya. Yogyakarta.Andi Offset
- 13) Sugiarto, Endar. PengantarAkomodasidanRestoran. 1996. Jakarta :PT. GramediaPustakaUtama.
- 14) Sucipta, Mahendra. Ensiklopedia tokoh-tokoh wayang dan silsilahnya.2010.Yogyakarta:Lilih PAP
- 15) Harris, Cyril, M., 2006, Dictionary of Architecture and Construction Fouth Edition, McGraw-Hill.

Sumber Internet :

- 1) Ekawatiningsih, Prihastuti. “*Restoran Jilid 3.*” Diakses tanggal 12 Oktober 2017 pukul 12.30 dari <https://gedesurata26.files.wordpress.com/2011/01/restoran-3.pdf>
- 2) Jr, Rio. “*Makalah Pengembangan Kecerdasan Anak Menggunakan Permainan.*” Diakses tanggal 11 Oktober 2017 pukul 20.12 dari http://www.academia.edu/6748062/MAKALAH_PENGEMBANGAN_KECERDASAN_ANAK_MENGGUNAKAN_PERMAINAN
- 3) K, Lentera.2015. “*Apakah Café Itu?*.” Diakses tanggal 12 Oktober 2017 pukul 12.50 dari <https://lenterakecil.com/apakah-kafe-itu/>

- 4) Nielsen, Jakob. *"Mobil Usability Update."* (2011). Diakses tanggal 11 Oktober 2017 pukul 16.02 dari <http://www.useit.com/alertbox/mobileusability.html>
- 5) Web Manikmaya. Diakses tanggal 20 November 2017 pukul 20.11 dari www.manikmaya.com
- 6) Scoviano, Mike. Sejarah Board Game. Diakses dari m.tnol.co.id/games-jackmilyarder.board-gamehistory.html pada 1 Desember 2017, pukul 15.30 WIB
- 7) Gaya memphis. Diakses pada tanggal 1 Desember 2017, pukul 16.23 dari <https://id.pinterest.com>.
- 8) "7 Board Game Bertemakan Indonesia" diakses pada tanggal 2 Desember, pukul 11.22 dari <http://nationalgeographic.co.id>
- 9) "sejarah board game" diakses pada tanggal 2 Desember 2017, pukul 11.30 dari www.fhm.co.id
- 10) "mengenal board game dan manfaatnya" diakses pada tanggal 2 Desember 2017, pada pukul 13.04 dari <http://voice-teacher.blogspot.co.id>

Sumber Jurnal :

- 1) Jonathan S, Vincent. *"Jurnal Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak"*
- 2) Firman Wilantika, Cacac. *"Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Kesehatan Dan Prilaku Remaja"*