

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardhi, O. D. W., Pratisto, E. H., Bahtiar, F. S., & Munandar, N. S. (2011). *Perancangan Game "Runthink" Sebagai Alat Peningkatan Kemampuan Berhitung*. Universitas Sebelas Maret:Surabaya
- Hakim, R. (2016). *Perancangan Dan Pembuatan Game "Runner" Bergenre Endless Running Berbasis Android Menggunakan Unity*. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta:Yogyakarta
- Ifa Alif. (2015). *3D Wayang Adventure Game Untuk Pengenalan Budaya Wayang Nusantara Menggunakan A\* Pathfinding Algorithm Sebagai Pembangkit Perilaku Pencarian Pada NPC*. Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim:Malang
- MAULANA, A. A. (2015). *Rancang Bangun Game Petualangan Gatotkaca Menggunakan Macromedia Flash 8*. Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Purwokerto:Purwokerto
- Nurlaili, A. F., Suwignyo, H., & Setyosari, P. (2016). *Pengembangan Multimedia Untuk Pengenalan Tokoh Wayang Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa*. Universitas Negeri Malang:Malang
- Rendy, A., & Dirgantara, H. B. (2017). *Pengembangan Permainan Video Endless Running Berbasis Android Menggunakan Framework Game Development Life Cycle*. Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis:Jakarta Timur
- Suryanata, I. M., Bayupati, I. P. A., & Wibawa, K. S. (2016). *Rancang Bangun Game Hanoman Heroes Pada Platform Android*. Universitas Udayana:Bali
- Suryadi, A. (2017). *Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall*. Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Garut:Garut
- Setiawan, A. (2016). *Game Development Life Cycle*. Retrieved From [Http://Arifsetiawan.Com/2016/01/Game-Development-Life-Cycle/](http://arifsetiawan.com/2016/01/game-development-life-cycle/) Terakhir Diakses Tanggal 25 Juni 2018