

DAFTAR PUSTAKA

- Dharmadi, M. A. (2022). Analisis Pengembangan START-UP Sports Training ‘BeFind’ untuk Meningkatkan Industri Olahraga Berbasis Teknologi Digital. *Mimbar Ilmu*, 27(2).
- Ferrone, H. (2017). *Unity 2017 Game Optimization*. Packt Publishing Ltd.
- Fournier, J., & Roussel, O. (2020). *Unity 2020 Game Development in 24 Hours*, Sams Teach Yourself. Pearson Education.
- Goldstone, W. (2011). *Unity Game Development Essentials*. Packt Publishing Ltd.
- Huda, S. (2019). Sensor *Gyroscope* pada Simulasi Virtual *Game* Shooter Menggunakan Unity Berbasis *Arduino*.
- Keswara, U. R., Syuhada, N., & Wahyudi, W. T. (2019). Perilaku penggunaan gadget dengan kualitas tidur pada remaja. *Holistik Jurnal Kesehatan*, 13(3), 233-239.
- Mambu, J. Y., Wahyudi, A. K., & Hezky, G. (2019). “JUMP”: *GAME* SIMULASI OLAHRAGA BERBASIS VIRTUAL REALITY DENGAN SENSOR ACCELEROMETER. *Nutrix Journal*, 3(2), 58-62.
- Newzoo. (2021). *Global Games Market Report 2021*.
- Pranoto, D., Handojo, A., & Budhi, G. S. (2022). Aplikasi War *Game* Pada Mobile Device Menggunakan Sensor *Gyroscope* dan Accelerometer. *Jurnal Infra*, 10(2), 286-292.
- Rahmah, F., Fitriyah, H., & Arwani, I. (2019). Sistem Klasifikasi Aktivitas Manusia Menggunakan Sensor Accelerometer Dan *Gyroscope* Dengan Metode K-Nearest Neighbor Berbasis *Arduino*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(1), 908-917.

- Ramadan, R., & Widyani, Y. (2013). Game development life cycle guidelines. 2013 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICAC SIS 2013, 95–100.
<https://doi.org/10.1109/ICAC SIS.2013.6761558>
- Zahir, M. Y., & Rismayani, R. (2022). PERANCANGAN *GAME* SIMULASI RAKIT KOMPUTER MENGGUNAKAN UNITY. Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI, 8(2), 168-173.
- Zainuddin, M. N. (2021). Perancangan Kelereng Dan Arena Pada *Game* Tradisional Kelereng Multiplayer Menggunakan Photoshop Dan Blender (Tesis Doktoral). Politeknik Negeri Jember.