

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, R. D. (2017). *KOMPONEN KONSEP DAN DESAIN GAME, III(2)*.
- Arok, K. (2012). *Perancangan Game Edukasi Bertemakan Sejarah Indonesia*, 151–155.
- Arwani, A. A., & Dinasta, A. Y. U. F. (2015). *RANCANG BANGUN GAME PERTEMPURAN 10 NOVEMBER POLITEKNIK NEGERI MALANG*.
- Flowchart, P., Membuat, P. D., Bila, F., & Penjualan, M. P. (n.d.). Flowchart 1., 1–13.
- Pangaribuan, A. M. C., & Umum, P. (1990). *Metode Pengembangan Perangkat Lunak , Scrum*, 1–8.
- Tijan, F. R., Rianto, A. T., Afina, N., Yesmaya, V., Luwinda, A., Studi, P., & Informasi, T. (n.d.). *PERANCANGAN APLIKASI GAME “ FIX OUR ENVIRONMENT ” BERBASIS ANDROID GAME “ FIX OUR ENVIRONMENT ” APPLICATIONS DESIGN*, 319–331.
- Anneahira. (2011). *Mengenal Macam-Macam Games*. [online]. Tersedia: <http://www.anneahira.com/macam-macam-games.htm> [ 7 Mei 2011 pukul 11.05]