

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, E. Sutanta, E. dan Lestari, U. 2013 “*Aplikasi Virtual Game Kartu Kejujuran menggunakan Adobe Flash CS3*”.
- Anggiawan, Satya Dwi. 2011. “*Pembuatan Game Logic Puzzle Logika Anak*”.
- Engwartono, Andrie Pramono. 2014. “*Pembuatan Mobile Game IGO*”
- Emalgam. 2016. <http://emalgam.com/> (25-Mei-2016).
- Engwartono, P.A. 2014. “*Pembuatan Mobile Igo*”.
- Griffiths, I. 2012.”*Programming C# 5.0*”. Sebatopol: O’Reilly
- Gustopo Wibowo. 2013. “*Perancangan Board Game Adaptasi Cerita Rakyat Sebagai Media Edukasi untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar*”.
- Hendratman, Hendi. 2015. “*The Magic of Blender 3D Modelling*”.
- Hikmatyar, M. 2015. “*Analisis Pengembangan Game Edukasi “Indonesiaku” Sebagai Pengenalan Anak Usia 12-15 Tahun*”.
- Nastiti, C.E.P. dan Umilia E. 2013. “*Faktor Pengembangan Kawasan Wisata Bahari di Kabupaten Jember*”.
- Pemerintah Kabupaten Jember. 2016. <http://jemberkab.go.id/> (20-Mei-16).
- Roedavan, Rickman. 2016. “*UNITY Tutorial Game Engine*”. Bandung: Informatika.
- Sakti Hadiwijoyo, Suryo. 2012. “*Perencanaan Pariwisata Perdesaan Berbasis Masyarakat*”.
- Scorviano, Mike. 2011. *Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan*
- Widodo, A. 2011. “*Implementasi Virtualisasi Perpustakaan 3D Berbasis Web dengan Blender Game Engine*”.

