

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggitaa, Gustiana Mega, Siti Baitul Mukarromah, Mohammad Arif Alic, 2018, *Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa*, Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Docs.unity3d.com. (2021, 24 Maret). “*Scripting API: Touch*”. Diakses pada 19 Maret 2019, dari <https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Touch.html>
- Docs.unity3d.com. (2021, 24 Maret). “*Mobile device input*”. Diakses pada 24 Maret 2019, dari <https://docs.unity3d.com/Manual/MobileInput.html>
- Docs.unity3d.com. (2021, 24 Maret). “*Scripting API: PlayerPrefs*”. Diakses pada 24 Maret 2019, dari <https://docs.unity3d.com/ScriptReference/PlayerPrefs.html>
- Docs.unity3d.com. (2021, 24 Maret). “*Scripting API: MonoBehaviour.StartCoroutine*”. Diakses pada 20 April 2021, dari <https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.StartCoroutine.html>
- Docs.unity3d.com. (2019, 15 Mei). “*Scripting API: Button*”. Diakses pada 27 Maret 2021, dari <https://docs.unity3d.com/2018.3/Documentation/ScriptReference/UI.Button.html>
- Docs.unity3d.com. (2021, 24 Maret). “*Scripting API: Collider.OnTriggerEnter(Collider)*”. Diakses pada 24 Maret 2019, dari <https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Collider.OnTriggerEnter.html>
- Ramadan, Rido,. & Widyani, Yani,. 2013, *Game Development Life Cycle Guidelines*, Institut Teknologi Bandung, Bandung.
- Riski T, Desi Apriyanty, S.E, M.Si, Yusniarti, S.Kom., M.Kom., 2018, *Aplikasi Smart Kids Menggunakan Bahasa Indonesia Dan Inggris Berbasis Android*, Politeknik Negeri Sriwijaya, Palembang.
- Sholikhin, Riyadhi, Oky Dwi Nurhayati, Eko Didik Widiyant, 2018, *Pembuatan Aplikasi Permainan “Egrang Run” Berbasis Android*, Universitas Diponegoro, Semarang.

Yusuf, Bayu Lukman, 2017, *Multiplayer Game Gundu To Introduce Traditional Gundu*, Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Purwokerto.