

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwikarta, Rendy dan Dirgantara, Harya Bima. (2017). Pengembangan Permainan Video Endless Running Berbasis Android Menggunakan Framework Game Development Life Cycle. Jakarta Timur, Kalbiscentia
- Arif Setiawan. (2016). “Game Development Life Cycle”, <https://arifsetiawan.com/2016/01/game-development-life-cycle/>, diakses pada tanggal 19 Mei 2020 pukul 15.34
- Dhuri, Shroneet dkk .(2015). Game Development for Android Device using Unity 3D. Maharashtra, International journal of Emerging Trends & Technology in Computer Science (IJETICS)
- Dzikiri Azqiya. (2019). “Tentang Adobe Photoshop”, <https://www.leskompi.com/adobe-photoshop/>, diakses pada 19 Mei 2020 pukul 13.14
- Infaspedia. (2020). “Pengertian Permainan Tradisional yang Benar Menurut Para Ahli”, <https://www.infaspedia.net/pengertian-permainan-tradisional-menurut-ahli/>, diakses pada 19 Mei 2020 pukul 11.32
- Kompas.com. (2020). “Permainan Tradisional Cocok Bagi Pengembangan Anak”, <https://travel.kompas.com/read/2008/12/15/20574499/permainan.tradisional.cocok.bagi.pengembangan.anak>.
- Peni Kurniawati. (2018). “Pengujian Sistem”, <https://medium.com/skyshidigital/pengujian-sistem-52940ee98c77>, diakses pada tanggal 19 Mei 2020 pukul 13.59
- Putra, Geo Fanji Aji (2016): Pembuatan Game Tentang Permainan Tradisional “PATIL LELE” Bergener Sports Game Sebagai Media Untuk Memperkenalkan Kembali Bagi Anak Anak. Surabaya, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya
- Ramadan, R., & Widyani, Y. (2013). Game development life cycle guidelines. 2013 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICACISIS2013, 95–100. <https://doi.org/10.1109/ICACISIS.2013.6761558>
- Rizki Sari Dewi. (2019). “Pengertian Adobe Photoshop Beserta Searah, Fungsi, Kelebihan & Kekurangan”, <https://www.nesabamedia.com/pengertian-adobe-photoshop/>, diakses pada 19 Mei 2020 pukul 13.07
- Sholikin, Riyadhi dkk (2016): Pembuatan Aplikasi Permainan “Engrang Run” Berbasis Android. Semarang, Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer

Tri. (2016). “3 Definisi Android Menurut Para Ahli”, <https://definisimenurutparaahli.blogspot.com/2016/12/android-menurut-para-ahli.html>, diakses pada 19 Mei 2020 pukul 12.05

Wikipedia. (2020). “Kelereng”, <https://id.wikipedia.org/wiki/Kelereng>, diakses pada 19 Mei 2020 pukul 12.21

Wikipedia. (2020). “Blender (Perangkat Lunak)”, [https://id.wikipedia.org/wiki/Blender_\(perangkat_lunak\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Blender_(perangkat_lunak)), diakses pada 19 Mei 2020 pukul 13.47