

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianto, R. (2015). *Game "Fartronauts" BERBASIS ANDROID*. TUGAS AKHIR, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Clark, D. (2011). *Beginning C# Object - Oriented Programming*. New York, USA: Apress.
- Clark, D. (2011). *Beginning C# Object - Oriented Programming*. USA: Apress.
- Debora, Y. (2016, september 15). *Android yang manis*. Diambil kembali dari tirto.id: https://tirto.id/android-yang-manis-bKRs?gclid=EAIaIQobChMIL_VgYC12gIVSSQrCh0c6AIFEAAAYASAAEgK2qvD_BwE
- Fahmi, M. I. (2017, 9 19). *Nasib Habitat Owa Jawa dan Burung Garuda yang Terancam Punah di Gunung Buthak*. Diambil kembali dari regional.kompas.com: <https://regional.kompas.com/read/2017/09/19/13175851/nasib-habitat-owa-jawa-dan-burung-garuda-yang-terancam-punah-di-gunung>
- LIPI. (2014). *Kekinian Keanekaragaman Hayati Indonesia 2014*. Lipi Press.
- McGonigal. (2011). *Reality Is Broken: Why Games Make us Better and How they*. London: Jonathan Cape.
- Nilwa, A. (1996). *Pemograman Animasi dan Game*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Nistanto, R. K. (2014, 02 06). *Pembuat "Flappy Bird"*. Diambil kembali dari kompas.com: <https://tekno.kompas.com/read/2014/02/06/1133198/wow.pembuat.flappy.bird.raup.rp.600.juta.sehari%20diakses%204%20Juli%202015>
- Novak, J. (2008). *Game Development Essentials second edition*. USA: Delmar Cengage.

- Nugroho, E. (2013, Agustus 21). *Pengembangan Game*. Diambil kembali dari [kompas.com:
http://tekno.kompas.com/read/2013/08/21/1226508/7.Tahap.Pengembangan.Game](http://tekno.kompas.com/read/2013/08/21/1226508/7.Tahap.Pengembangan.Game)
- Nurkholis, R. (2017). *Pengembangan Game Kuis Berbasis Android Menggunakan Unity*. Yogyakarta: Universitas Teknologi Yogyakarta.
- Nursasono, A. (2016). *Rancang Bangun Game Petualangan Lalat Terbang Menggunakan Unity Berbasis Android*. Skripsi, STMIK Amikom Yogyakarta. Yogyakarta.
- Pranowo, G. (2010). *Mastering CorelDRAW X4*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Rilawanto, F. (2015). *Perancangan Dan Pembuatan Game "Roll 'Em Out" Ergenre Sliding Platform Dan Endless Running Untuk Perangkat Android*. Skripsi, STMIK Amikom Yogyakarta. Yogyakarta.
- Roedavan, R. (2014). *Unity Tutorial Game Engine*. Bandung: Informatika.
- Sanusi, R. (2017). *Pembuatan Permainan "Bazzel" Menggunakan Unity Game Engine Berbasis Anroid, Tugas Akhir*. Yogyakarta: Sekolah Vokasi Universitas Gadjah Mada.
- Teknokiper. (2015, 08). *Kelebihan dan kekurangan android*. Diambil kembali dari [teknokiper.com:
https://www.teknokiper.com/2015/08/kelebihan-dan-kekurangan-android-KitKat.html](https://www.teknokiper.com/2015/08/kelebihan-dan-kekurangan-android-KitKat.html)
- Yuni97. (2017, september 24). *versi-versi android*. Diambil kembali dari [codepolitan.com:
https://www.codepolitan.com/versi-versi-android-hingga-saat-ini-59c4ba1c88350](https://www.codepolitan.com/versi-versi-android-hingga-saat-ini-59c4ba1c88350)
- Yuniar, S. (2012). *Sistem Operasi Andal Android*. Jakarta: Elex Media Komputindo.