

DAFTAR PUSTAKA

- Arifianto, T., 2011. *Membuat Interface Aplikasi Android Lebih Keren dengan LWIT*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Arifin, B., Zulfikar & Sifaunajah, A., 2018. Aplikasi Game Puzzle Pengenalan Perangkat Komputer Berbasis Android. *Jurnal Sains dan Teknologi*, Volume X, pp. 1-10.
- Arifin, Z., 2012. *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Yogyakarta: Skripta Media Creative.
- Din, 2009. [Online]
Available at:
<https://lifestyle.kompas.com/read/2009/12/14/18521247/biar.otak.makin>
[Diakses 27 November 2019].
- Gilski, P. & Stefanski, J., 2014. Android OS: A Review. *Sains dan Teknologi*, Volume 4, p. 1.
- Habibie, M., 2012. *Unity 3D cross platform game engine*. [Online]
Available at: <http://blog-habibie.blogspot.co.id/2012/04/unity3d-cross-platform-game-engine.html>
[Diakses 28 November 2019].
- Irvandi, 2019. [Online]
Available at: <https://dosenit.com/kuliah-it/desain/kelebihan-dan-kekurangan-corel-draw>
[Diakses 1 Desember 2019].
- Kartodirdjo, S., 1982. *Pemikiran dan Perkembangan Historiografi Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Kramer, W., 2000. *What is a Game?*. [Online]
Available at: <http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatIsaGame.shtml>
[Diakses 27 November 2019].
- Nazaruddin, S. H., 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Sochif, N., 2014. *Game Puzzle Rumah Adat berbasis Android*. Yogyakarta: STMIK AMIKOM.
- Supriyadinatha, I. M., 2014. *Game Edukasi Puzzle Dewa Dewi Hindu dan Tokoh Pewayangan berbasis Android*. Bali: STIKOM BALI.

Wolf, M., 2001. *Genre and the video game, The medium of the video game.*
Austin: University of Texas Press.