

## DAFTAR PUSTAKA

- ANDIKA, D. S. (2016). *STUDY ON THE ROAD*. TUGAS AKHIR, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Anonim. (2019, Febuari 18). *Flowchart*. Diambil kembali dari seputarilmu.com: <https://seputarilmu.com/2019/02/flowchart-adalah.html>
- Aprianto, R. (2015). *Game "Fartronnauts" BERBASIS ANDROID*. TUGAS AKHIR, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- 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-bKRrs?gclid=EAIaIQobChMIL\\_VgYC12gIVSSQrCh0c6AIFEAAAYASAAEgK2qvD\\_BwE](https://tirto.id/android-yang-manis-bKRrs?gclid=EAIaIQobChMIL_VgYC12gIVSSQrCh0c6AIFEAAAYASAAEgK2qvD_BwE)
- Dimas, M. (2018). *Zootani*. TUGAS AKHIR, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- DINA, Y. A. (2019, Mei 8). *Activity Diagram*. Diambil kembali dari <https://ngampus.id/>: <https://ngampus.id/contoh-activity-diagram/>
- Griffiths, I. (2012). *Pemograman C# 5.0*. USA: Reilly Media Inc.
- Lukman, H. (2018). *Movi Trivia*. TUGAS AKHIR, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Mamir. (2019, September 17). *Warga Kota Bogor Belum Pintar Pilah Sampah*. Diambil kembali dari <https://beritautama.net>: <https://beritautama.net/bogor/warga-kota-bogor-belum-pinter-pilah-sampah-dlh-berdayakan-bank-sampah/>
- 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](http://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)

Pamungkas, D. A. (2012). *PENGELOLAAN SAMPAH DI KOTA SEMARANG*. Semarang: Jurusan Ilmu Pemerintahan, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.

Pranowo, G. (2010). *Mastering CorelDRAW X4*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.

Putra. (2020, Februari 1). *PENGERTIAN SDLC adalah: Fungsi, Metode dan Tahapan SDLC*. Diambil kembali dari [https://salamadian.com/  
https://salamadian.com/sdlc-system-development-life-cycle/](https://salamadian.com/https://salamadian.com/sdlc-system-development-life-cycle/)

Roedavan, R. (2014). *Unity Tutorial Game Engine*. Bandung: Informatika.

Sibero, I. C. (2010). *Membuat Game 2D*. Yogyakarta: MediaKom.

Tejo, S. (2018). *TREE RUSH*. TUGAS AKHIR, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.

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.