



DAFTAR PUSTAKA

- Achjadi, J. (2010). *The Glory of Batik The Danar Hadi Collection*. Solo: PT. Batik Danar Hadi.
- Budiyanto, A. (2016). *Analisis dan Perancangan Game Menyusun Potongan Gambar Presiden Indonesia "Presiden Puzzle" Berbasis Mobile*. Skripsi. STMIK Amikom Yogyakarta. Yogyakarta.
- Clark, D. (2011). *Beginning C# Object - Oriented Programming*. New York, USA: Apress.
- Entertainment Software Association. (2015). *Essential Facts About The Computer and Video Game Industry*. Washington DC: Entertainment Software Association.
- Entertainment Software Association. (2016). *Essential Facts About The Computer and Video Game Industry*. Washington DC: Entertainment Software Association.
- Gunawan, A. S. (2015). *Perancangan Game Edukasi Menolak Lupa Pahlawan Nasional Untuk Anak SD*. Tugas Akhir. STMIK Amikom Yogyakarta. Yogyakarta.
- Hady, R. M. (2014). *Perancangan Aplikasi Puzzle Transportasi Berbasis Android*. Skripsi. STMIK Amikom Yogyakarta. Yogyakarta.
- Hakim, Z. (2012). *Sejarah Adobe Photoshop*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Umum.
- Nilwan, A. (1996). *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Nugroho, E. (13 Mei 2016). *7 Tahap Pengembangan Game*. Diambil kembali dari Kompas:
<http://tekno.kompas.com/read/2013/08/21/1226508/7.Tahap.Pengembangan.Game>
- Nursasono, A. (2016). *Rancang Bangun Game Petualangan Lalat Terbang Menggunakan Unity Berbasis Android*. Tugas Akhir. STMIK AMIKOM. Yogyakarta.
- Pranowo, G. (2010). *Mastering CorelDRAW X4*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.



Ramadhan, I. (2 Juni 2013). *Ada Apa di Balik Kain Batik?* Diambil kembali dari Kompas.com:

<http://female.kompas.com/read/2013/06/02/20041481/Ada.Apa.di.Balik.Kain.Batik>

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

Salbino, S. (2015). *Buku Pintar Gadget Android*. Jakarta: Kunci Komunikasi.

Samsi, S. S. (10 Maret 2011). *Punya Kain Batik Belum Tentu Kenal Batik*. Diambil kembali dari Kompas.com:

<http://female.kompas.com/read/2011/03/10/15173745/punya.kain.batik.belum.tentu.kenal.batik>

Soerjanto, T. T. (2015). *Panduan dan Denah: Museum Batik Kuno Danar Hadi*. Surakarta: Museum Batik Kuno Danar Hadi.

Susanti, I. R. (2015). *Aplikasi Augmented Reality Batik 3D Dengan Ragam Hias Geometris*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.

Zain, F. A.-M. (2014). *Membangun Game Puzzle 2D Kata Karun*. Skripsi. Universitas Komputer Indonesia. Bandung.