



DAFTAR PUSTAKA

- Jakarta. (2008, 4 Januari). Sejarah Jakarta. diperoleh dari <http://www.jakarta.go.id/v2/news/1970/01/Sejarah-Jakarta>.
- Blackman, S., 2011, *Beginning 3D Game Development with Unity*, Apress, New York.
- Brathwaite, B., dan Schreiber, I., (2009), *Challenges for Game Designers*, Course Technology, Boston.
- Budiarto, "CorelDraw", diperoleh juli 2016, dari <http://info-programkomputer.com/2012/04/coreldraw.html>.
- Gordon, Meshach,. 2014, <https://soundcloud.com/groups/movie-gamebackground-music-soundtrack-music>, Toronto, Canada.
- Hazeau ,Dr. GA.J., 1897, *Tot De Kennis Van Het Javaansche Toonel*, Nederlandsch.
- Henry, Samuel., 2005, *Panduan Praktis Membuat Game 3D*, GRAHA ILMU, Yogyakarta.
- Ismail, A., 2009, *Education Games*, Pro U Media, Yogyakarta.
- Agus, C. 2014, *Mari Buang Sampah*, TELKOM, bandung
- Adita, W. 2015, *Pengembangan Edukasi Lingkungan Berbasis Android*, UNY, Yogyakarta.
- Catur, R., 2016, *Pembuatan Game Edukasi Pintar Memilah Sampah Berbasis Android*, UMS, Surakarta.
- Rachmatullah, A., 2002, *Mempelajari C#: Bahasa Pemrograman Modern*, E-Book.
- Romi, F., " D Physics Based Platformer Tutorial with Playmaker", diperoleh juli 2016, dari <http://forum.unity3d.com/threads/2d-physics-based-platformertutorial-with-playmaker.215010/>.
- Binus. (2016, 16 Desember). Test Case. Diperoleh dari <http://sis.binus.ac.id/2016/12/16/test-case/>.



- Riadi, M., (2015, Juli), Pengertian, Jenis dan Dampak Sampah. dari <http://www.kajianpustaka.com/2015/02/pengertian-jenis-dan-dampak-sampah.html>
- Riadi, M., (2013, November), Definisi dan Elemen Game. dari <http://www.kajianpustaka.com/2013/11/definisi-dan-elemen-game.html>
- Zakaria, M. 2017. Kenali Pengertian Komputer dan Fungsi Komputer Beserta Komponennya. Diperoleh dari <http://www.nesabamedia.com/pengertian-dan-fungsi-komputer/>.
- Pusdatin DKI Jakarta. 2016. Jakarta .Diperoleh dari <http://www.kemendagri.go.id/pages/profil-daerah/provinsi/detail/31/dki-jakarta>
- Kompas MKN. (2015, Februari) Sampah di Jakarta Diperkirakan Capai 6000 Ton, diperoleh dari <http://nationalgeographic.co.id/berita/2015/02/sampah-di-jakarta-diperkirakan-capai-6-000-ton-per-hari>
- John von Neumann and Oskar Morgenstern, 3d ed. 1953. Theory of Games and Economic Behavior.
- Nilwan Agustinus. 1995, Pemograman Animasi dan Game Profesional, Jakarta: Penerbit Elek Media Komputindo.
- Indonesia Student, (2017, 19 Maret), Pengertian Sampah Menurut Para Ahli. Diperoleh dari <http://www.indonesiastudent.com/pengertian-sampah-menurut-para-ahli/>