

DAFTAR PUSTAKA

Supriantoro, 2013, “Perancangan game lompat jauh di smartphone android”, Tugas Akhir, Amikom, Yogyakarta.

Indriyani dan Suswanti, 2013, “Pembuatan *game* tradisional dakon menggunakan Unity 3D dan Orthello 2D Framework”, Tugas Akhir, Amikom, Yogyakarta.

Ridhanto, 2013, “Pembuatan *Game* 3D “Bambu Runcing” dengan menggunakan Unity 3D *game engine*”, Tugas Akhir, Amikom, Yogyakarta.

Wartmann,C., 2001, The Blender Book, PT Elex Medio Komputindo, Jakarta, Indonesia

Roedavan, R., 2014, Unity Tutorial Game Engine, Informatika, Bandung, Indonesia

Dewi, D., 2013, Ciptakan Karyamu Dengan CorelDraw X6, Andi Offset, Yogyakarta, Indonesia

Nugroho, A., 2009, Algoritma dan Struktur Data dengan C#, Andi Offset, Yogyakarta, Indonesia

<http://incompetech.com/music/royalty-free/mp3-royaltyfree/Silly%20Fun.mp3>
diakses pada 22 September 2015

http://www.freesound.org/data/previews/76/76376_877451-lq.mp3 diakses pada 22 September 2015

<http://suciweli.blogspot.com/2015/02/sistem-operasi-os-android-merupakan.html>
diakses pada 29 Juli 2015

Supardi, Y., 2012, Sistem Operasi Andal Android, Elex Media Komputindo, Jakarta, Indonesia

Sibero, I., 2010, Langkah – Langkah Membuat *Game* 3D, Mediakom, Yogyakarta, Indonesia

Roedavan, R., 2014, Unity Tutorial Game Engine, Informatika, Bandung, Indonesia

<http://www.aplikanologi.com/games/gimbot-air-game-yang-sudah-termakan-jaman-kini-hadir-di-smartphonemu/> diakses pada 19 November 2015

<http://androidproaps.blogspot.co.id/2014/10/gamebot-kenangan-permainan-kanak2.html> diakses pada 19 November 2015