DAFTAR PUSTAKA

Abdulghani, T., Jufri, M. T., & Mufti, S. (2017). Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality Untuk Game Labirin Berbasis Android. *Seminar Nasional APTIKOM (SEMNASTIKOM)*, *Volume 3*. (http://semnastikom.uniyap.ac.id/download/paper/c855d6e0fe58e8175660c9d35db6f55b.pdf)

Bhaskara, S. G. A., Buana, P. W., & Purnawan, I. K. A. (2017). Permainan Edukasi Labirin Virtual Reality Dengan Metode Collision Detection Dan Stereoscopic. *Lontar Komputer*, *Volume 8*(Nomor 2), 65–76. (https://doi.org/10.24843/LKJITI.2017.v08.i02.p01)

Bintari, N. K. A. (2015). Aplikasi Pembelajaran Bahasa Bali Alus Dengan Phonegap (Melajah Basa Bali). *E-Proceeding of Applied Science*, *Volume 1*(Nomor 3), 1907–1913.

Haviluddin. (2011). Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language). *Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language)*, *6*(1), 1–15. (https://informatikamulawarman.files.wordpress.com/2011/10/01-jurnal-informatika-mulawarman-feb-2011.pdf)

Herlangga, K. G. D. (2016). *Virtual Reality dan Perkembangannya*. Codepolitan. Kresna Galuh D. Herlangga,

Indra, D., Darmawiguna, I. G. M., & Arthana, I. K. R. (2015). "Escape from Ancient Bali" Game Adventure Berbasis Edukasi dan Budaya. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, *Volume 4*(Nomor 5), 422–429.

Jundi, F. Al. (2018). *Bahasa Ibu Dari Pandangan Penulis Muda Bali Saat Dialog Sastra di Bentara Budaya*. (http://bali.tribunnews.com/2018/02/04/bahasa-ibu-dari-pandangan-penulis-muda-bali-saat-dialog-sastra-di-bentara-budaya)

Kalderahmed. (2016). *Pengertian Adobe Photoshop dan Fungsinya*. Ngubek Ilmu. (http://ngubekilmu.blogspot.com/2016/02/adobe-photoshop-editing-photo.html)

Kurniawan, A. (2020). *Pengertian Budaya Menurut Para Ahli Beserta Definisi Dan Unsurnya*. (https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-budaya-menurut-para-ahli-beserta-definisi-dan-unsurnya/)

Marantika, I. M. Y., & Putra, P. G. P. (2017). Kajian Sosiolinguistik : Model Pemertahanan Bahasa Bali di Lingkungan SMP Negeri 1 Denpasar. *Jurnal*

Tutur, *Volume 3*(Nomor 2), 740–741.

Martono, K. T. (2015). Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker. *Jurnal Sistem Komputer*, *5*(1), 23–30.

Pramitasari, A. D., Martiana.K, E., & Setiowati, Y. (2012). Rancang Bangun Dan Penerapan Algoritma Backtrack Pada Labirin Matematika Berbasis Android. *Jurnal Teknik ITS*, *Volume 1*, 1–8.

Prasetya, G. (2012). *Ternyata Game Banyak Dipakai Di Dunia Pendidikan*. (https://id.techinasia.com/infographic-ternyata-game-banyak-dipakai-di-dunia-pendidikan)

Pratama, A. R. (2019). *Belajar Unified Modeling Language (UML) - Pengenalan*. (https://www.codepolitan.com/unified-modeling-language-uml)

Renavitasari, I. R. D., Irawati, D. A., & Prasetyo, A. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Budaya Indonesia "Jelajah" Berbasis Android. *Seminar Informatika Aplikatif Polinema 2016*, *Volume 1*, 1–5.

Sugianto, H., Pragantha, J., & Haris, D. A. (2017). Pembuatan Game Survival Horror "Can You Survive?" dengan Menggunakan VR Android. *Seminar Nasional Teknologi Informasi 2017*, *Volume 7*, 3–10.

Sulistyowati, & Rachman, A. (2017). Pemanfaatan Teknologi 3D Virtual Reality Pada Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah NERO*, *Volume 3*(Nomor 1), 37–44.

Telusur, R. (2017). *Gus Adhi Ajak Generasi Muda Lestarikan Budaya Bali*. (http://telusur.co.id/2017/11/27/gus-adhi-ajak-generasi-muda-lestarikan-budaya-bali/)

Tinggen, I. N. (1994). *Paribasa Bali*. Percetakan Rhika Dewata.

Wati, M. S., Darmawiguna, I. G. M., & Putrama, I. M. (2016). Pengembangan Game "Meboros Kidang" Sebagai Bentuk Pelestarian Tradisi Meboros di Bali. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Inforrmatika (KARMAPATI)*, *Volume 5*(Nomor 1), 20–27. (https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/6797)