

### DAFTAR PUSTAKA

- Ardiana, D. P. Y., & Pandawana, I. D. G. A. (2018). Aplikasi *Game* Cerita Rakyat Bali Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Berbasis Mobile. *Lontar Komputer : Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 8(3), 208. (<https://doi.org/10.24843/lkjiti.2017.v08.i03.p07>)
- Bohang, fatimah kartini. (2016, 04 November ).88 Persen “*Smartphone*” di Dunia Pakai *Android* . Dikutip dari Kompas.com: (<https://tekno.kompas.com/read/2016/11/04/07373167/88.persen.smartphone.di.dunia.pakai.Android>)
- Budiarta, I. W. D., Arthana, I.K.R., & Darmawiguna, I.G.M. (2018). Pengembangan *Game* Cerita Rakyat Bali Rare Angon Berbasis *Android*, 7.
- Budiman, A., & Sutopo, H. (2017). Pengembangan Aplikasi *Game* Budaya Indonesia Tentang Cerita Rakyat “ Roro Jonggrang ” Berbasis Mobile *Android*, 1–11.
- Edwin, Y. (2016). *Game* jadi kategori aplikasi terpopuler di Indonesia . Dikutip dari Beritagar.id: (<https://beritagar.id/artikel/sains-teknogame-jadi-kategori-aplikasi-terpopuler-di-indonesia>)
- Keriana, I. K. (2007). *Pupulan Satwa Bali*. Gianyar: Gianyar Grafika.
- Lestari, P. N., P. Santosa, I., & Ferdiana, R. (2016). PENGUKURAN PENGALAMAN PENGGUNA DALAM MENGGUNAKAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK. *SENTIKA 2016*. (Hal. 18-19).
- Mitchell, B. L. (2012). *Game Design Essentials*. John Wiley & Sons; Inc.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design*. Carnegie Mellon University.
- Uthami, A. A. I. P., Arthana, I.K.R., & Sindu, I.G.P. (2018). Pengembangan *Game* Cerita Rakyat Bali I Bintang Lara Berbasis *Android*. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 7, 2.
- Winarto, R., Darmawiguna, I.G.M., & Sindu, I.G.P. (2018). Pengembangan Aplikasi *Game* Mobile Legenda Selat Bali Manik Multiplatform. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 7, 1–12.
- Zulkarnais, A., Prasetyawan, P., & Sucipto, A. (2018). *Game* Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung Pada Platform *Android*. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT Poltek Tegal*, 3(01), 96–102.