

DAFTAR PUSTAKA

- Bachtiar, Hafiizh, 2018. Pendekatan MDA Framework Pada Pengembangan Permainan Baby Care Augmented Reality dengan Outfit Marker, Malang: Universitas Brawijaya.
- Dharma, Eka.,2016. Pengembangan *Game* Edukasi Aksara Bali Berbasis Android, Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha, Pendidikan Teknik Informatika, Singaraja.
- Darma, N. T. (2017). *Pengembangan Aplikasi Game Kisah Panji Sakti Berbasis Mobile*. Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha, Pendidikan Teknik Informatika, Singaraja.
- Ekasari, Y., 2012. *Merancang Game Petualangan Binggo Menggunakan Unity 3D Game Engine* , Yogyakarta: STIKOM AMIKOM.
- Lembaga Penelitian Universitas Gunadarma, 2012. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Untuk Kesehatan Nasional. *PROSIDING KOMMIT (KOMPUTER DAN SISTEM INTELIJEN)*, 7(-), p. 557.
- Prahesa, Rizky.,2018. Penerapan *Mechanics Dynamics Aesthetics Framework* pada *Game* Pengenalan Wisata Kota Malang, Malang : Universitas Brawijaya.
- Parsons, D., Petrova, K., & Ryu, H. (2011). Designing Mobile Games for Engagement and Learning. *The 7th International Conference on Information Technology and Applications (ICITA 2011)* (pp. 261-266). Sydney: ICITA.
- S., R. A., & Shalahuddin, M. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika.
- Siregar, M. I. (2012). Aplikasi Permainan Perangkat Bergerak Sebagai Media Memperkenalkan Budaya Indonesia. *Jurnal Sositeknologi* , 52-56.
- Supatra, K. (2013). *Prabu Sakti Mayadanawa*. Denpasar: Pustaka Bali Post.
- Tjahyadi, M. P., Sinsuw, A., Tulenan, V. & Sentinuwo, S., 2014. Prototipe *Game* Musik Bambu Menggunakan Engine Unity 3D. *E-journal Teknik Informatika*, IV(2), pp. 1-6.
- Unity. (n.d.). *Homepage*. Retrieved 12 1, 2017, from <https://unity3d.com/>