

DAFTAR PUSTAKA

- Android Developers, 2015. *Android Developers*. [Online].
Tersedia : <http://developer.android.com/index.html>. [Diakses pada tanggal 15 Mei 2020]
- Andry. (2011). *Android A sampai Z*. Jakarta: PCplus,
- Costikyan, G. (2013). *Uncertainty In Games*. Cambridge: The MIT Press.
- Diana, A & Setiawati, L. (2011). *Sistem Informasi Akuntansi, Perancangan*. Jakarta: ANDI.
- Fowler, M. (2004). *UML Distilled Panduan Singkat Bahasa pemodelan Objek Standar, Edisi 3*. Yogyakarta: Andi Publishing.
- Gries, D. B. S. (2005). *An Integrated Approach to Software Engineering Third Edition*. Kanpur: Pankaj Jalote.
- Halim, J. I. (2011). *Framework Pemetaan Data Berbasis Peta dengan Menggunakan Google Maps API*. Jakarta: Antara Subin.
- Handriyantini. (2009). *Permainan Edukatif Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Malang: Inggit Sch.
- Hutahaean. (2015). *Konsep Sistem Informasi*, Yogyakarta: Deepublish.
- Indra, Y. (2010). *Flowchart, Algoritma dan Pemrograman Menggunakan Bahasa C++ Builder*. Yogyakarta : Penerbit Graha Ilmu.
- Kadir, A. (2014). *Pengenalan Sistem Informasi Edisi*. Jakarta: Penerbit Andi.
- Krismiaji. (2015). *Sistem Informasi Akuntansi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Laudon, K. C. (2014). *Management Information Systems*. Canada: Prentice Hal.
- Lee, W. M. (2011). *Beginning Android Application Development*. Wiley: Publishing, Inc.
- Meildy, B. (2014). *Daftar Simbol*. [Online].
Tersedia : <http://elib.unikom.ac.id/download.php?id=83238>. [Diakses pada tanggal 15 Juni 2020].
- Mulyani, S. (2016). *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: Abdi Sistematika.
- Nazruddin, S. H. (2012) . *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone*. Bandung: Penerbit Infomatika.

- Nurmansyah, N. (2012). *Pembangunan Game V-Moe Attack*. Bandung: Ratum Vers
- Prensky, M. (2012). *From Digital Natives*. New York: Digital Wisdom.
- Pressman, R. S. (2010). *Software Engineering A Practitioner's Approach Fifth Edition*. New York: McGraw-Hill Companies, Inc.
- Sutanto, D & Pratita. (2015). *Bahan Ajar Sistem Informasi Manajemen*. Surakarta: Deepublish.
- Sukanto & Rosa , A. & Shalahudin, M. (2011). *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: Modula.
- Unity3d Developers. 2015. *Unity*.
Tersedia : <http://unity3d.com>. [Diakses pada tanggal 17 Mei 2020]
- Widodo, P. P & Subekti. (2006). *Menggunakan UML*. Bandung: 1st ed.
- Wulandari, A.D. (2012). *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Mkaer XP*. Yogyakarta: Kalibawang UNY.
- Yuhefizar. (2012). *Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan CMS Joomla Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Yakub. (2012). *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.