

## DAFTAR PUSTAKA

- Asset Share Free. (2019). *Bus Subway Multiplayer*. Yang Diperoleh dari <https://assetsharefree.com/bus-subway-multiplayer-sale/>
- Adiwikarta, R., & Dirgantara, H. B. (2017). Pengembangan Permainan Video Endless Running Berbasis Android Menggunakan Framework Game Development Life Cycle. *Kalbi Scinentia*, 4, 142–148.
- Herlinah & Muslihadi. (2019). Pemograman Aplikasi Android dengan Android Studio,Photoshop dan Audition. Jakarta: Elex Media Kompetutindo.
- Juhara, N. (2016). Panduan Lengkap Pemograman ANDROID. Yogyakarta: Andi Offset.
- Mewengkang, A., Manado, U. N., Tangkawarow, I. R. H., Manado, U. N., Kasehung, H., Manado, U. N., & Material, O. C. (2018). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Ekosistem Berbasis Mobile. *Frontiers: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(April), 27–38. <https://doi.org/10.36412/frontiers/001035e1/april201801.03>
- Prasetya, M. A. (Alumni P. F. F. U. S., Sudirman, S. (Dosen P. F. F. U. S., & Wiyono, K. (Dosen P. F. F. U. S. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Pokok. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*. <http://fkip.unsri.ac.id/index.php/menu/104>
- Pressman, Roger S. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi*. Edisi 7. Yogyakarta : Andi.
- Rizky, Soetam. 2011. *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak (Software Reengineering)*. Jakarta : PT.Prestasi Pustakaraya
- Rouf, A. & Kusnawi. (2015). Perancangan dan Pembuatan *Game* “Running Man” Berbasis Android. , 2-3.
- Rosa & Shalahuddin. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika.
- Rosa & Shalahuddin. 2011. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung : Modula.
- Safaat H, N. (2011). *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: INFORMATIKA.
- Saputra, D.& Rafiqin, A. (2017). Pembuatan Aplikasi *Game* Kuis “Pontianak Punye” Berbasis *Android*. 2(2), 71–84.
- Setiawan, A. (2010). *Perancangan Game “Benar Atau Salah” Sebagai Media Pembelajaran Komputer Berbasis Android (Studi Kasus: SMK Miftahul Huda Rawalo)*. 3(1), 1–8.
- Satyaputra, A. & Maulana Aritonang, E. (2014). *Beginning Android Programming With ADT Bundle*. Jakarta: Elex Media Kompetutindo.
- Sidik, U. (2016). Pengembangan Aplikasi Secure Message Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Elekterika*, 13(1), 78. <https://doi.org/10.31963/elekterika.v13i1.996>
- Unity Asset Store. (2017). *Sample Game Endless Runner*. Diperoleh dari <https://assetstore.unity.com/packages/essentials/tutorial-projects/endless-runner-sample-game-87901#description>.
- Wicaksono. S,Rizky. (2011).*Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta: Prestasi

## Pustaka

- Wibisono, W., & Yulianto, L. (2010). Perancangan game edukasi untuk media pembelajaran pada sekolah menengah pertama persatuan guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan. *Journal Speed (Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi)*, 2(2), 37–42.