

DAFTAR PUSTAKA

- Andy Kurniawan. (2017). *PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI MOBILE CERITA ANAK DESIGNING USER INTERFACE FOR CHILDREN MOBILE STORIES INTERACTIVE APPLICATION ABOUT* Andy Kurniawan. 4(3), 342–351.
- Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo. (2019). *JANGAN SUKA GAME ONLINE: PENGARUH GAME ONLINE DAN TINDAKAN PENCEGAHAN*, Jawa Timur: CV. Ae edia Grafika
- Apriyanto, A., & Lasodi, I. S. (2016). *PEMBUATAN GAME LABIRIN MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 BERBASIS ONLINE. 2.*
- Anggraeni, C. M., Kuswandi, D., & Setyosari, P. (2017). *MEMBANGUN KARAKTER TOLERANSI SISWA MELALUI MEDIA GAME PAZZLE DIGITAL BERORIENTASI SOCIAL DEVIANCE SOLUTION. 17–21.*
- Andi Juansyah. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1–8. Retrieved from elib.unikom.ac.id/download.php?id=300375.
- Adi Nugroho. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Ariawan Djoko Rachmanto, M. S. N. (2018). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3D. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi |ISSN, IX(1).*
- Bakti, S., Hasibuan, nelly astuti, Sianturi, lince tomoria, & Sianturi, ronda deli. (2016). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Coreldraw X3 Menggunakan Metode WEB Based Learning (WBL). *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Coreldraw X3*, 3(4), 32–35.
- Erik R Prabowo. (2012). *Modding Android*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Evi Triandini, I Gede Suardika. (2012). *Step by Step Desain Proyek Menggunakan UML*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Gde, S., Bhaskara, A., Buana, P. W., & Purnawan, I. K. A. (2017). *Permainan Edukasi Labirin Virtual Reality Dengan Metode Collision Detection Dan Stereoscopic. 8(2), 65–76.*
- Gellysa Urva, H. F. S. (2015). *Pemodelan UML E- Marketing Minyak Goreng. (9), 92–101.*

- Sasmito, G. W. (2017). Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 2(1), 6–12.
- Hilmi Masrurid dan Java Creativity. (2015). Buku Pintar Android, Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Hendini, A. (2016). PEMODELAN UML SISTEM INFORMASI MONITORING PENJUALAN DAN STOK BARANG (STUDI KASUS: DISTRO ZHEZHA PONTIANAK). *Crop Science*, 23(2), 201.
<https://doi.org/10.2135/cropsci1983.0011183X002300020002x>
- Hernika Ari Wibowo, Didik Nugroho, W. L. (2012). Penerapan Algoritma A*Pathfinding dalam Pencarian Solusi Game Peanut Labirin dengan Macromedia Flash. *Jurnal Ilmiah*, 10, 35–42. Retrieved from https://p3m.sinus.ac.id/jurnal/index.php/e-jurnal_SINUS/article/view/96
- Kresno Murti Mulyono, H. A. F. (2012). PEMBUATAN GAME LABIRIN DENGAN MENGGUNAKAN BLENDER 3D. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, ISSN: 244(2), 27–30.
<https://doi.org/10.28932/jutisi.v4i3.870>
- Muhamad Muslihudin, Oktafianto. (2016). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Masala, E. G., Saputro, I. P., & Turang, R. T. B. (2018). PERBANDINGAN ALGORITMA BREADTH FIRST SEARCH DAN DEPTH FIRST SEARCH PADA GAME MUMMY MAZE DELUXE. *JURNAL REALTECH*, 14, 143–148.
Retrieved from <https://ejournal.unikadelasalle.ac.id/realtech/article/download/46/9>
- Nisa, A. M., & Kurniansyah, H. (2019). Perancangan dan Implementasi Finite State Automata pada Pusheen Cat Maze Game dengan Adobe Flash. *RESEARCH: Computer, Information System & Technology Management*, 2(1), 13.
<https://doi.org/10.25273/research.v2i1.4268>
- Siti Asmiatun dan Astrid Novita Putri, (2017), *Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity*, Yogyakarta: Deepublish.
- Safaat H., Nazruddin. (2011). Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android, Bandung: informatika.
- Simaremare, Y. P. W., Pribadi, A., & Wibowo, R. P. (2013). Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Manajemen Publikasi Ilmiah Berbasis Online pada Jurnal SISFO. *Teknik Pomits*, 2(3), 470–475.
<https://doi.org/10.14710/JTSISKOM.3.2.2015.320-334>
- Subagio, R. T., Martha, D., & Syaifuddin. (2015). Aplikasi Game Edukasi

Labyrinth Wall 3D Menggunakan Unity3D. *Jurnal Digit*, Vol. 5(1), 53–62

Wardhani, R., & Yaqin, M. H. (2013). Game Dasar- Dasar Hukum Islam Dalam Kitab Mabadi ' ul Fiqh Jilid I. *Teknika*, 5(2), 473–478.

Wahyu Wibisono, L. yYlianto. (2010). Perancangan Game Edukasi Untuk Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama. *Journal Speed*, 2.