

DAFTAR PUSTAKA

- Adams Ernest. 2010. *Fundamentals of Game Design 2nd Edition* :New Riders
- Adi Nugroho. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP*. Yogyakarta : C.V ANDI.
- Ahsan, Irfan. 2016. Game Edukasi Memilih Sampah Berbasis Android Menggunakan Algoritma A-Star (A*). No 1, Vol 3.
- Alex S. 2012. *Sukses Mengolah Sampah Organik Menjadi Pupuk Organik*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- A.S, Rosa dan M. Shalahuddin. 2016. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika Bandung.
- Daniel, Valerina. 2009. *Easy Green Living*. Bandung: Hikmah.
- Dendy Triadi. 2013. *Bedah Tuntas Fitur Android*. Yogyakarta : Jogja Great! Publishing.
- Dimas Candra Kurniawan, Dyah Ariyanti, Imam Marzuki. 2017. Pembuatan Game Arcade 2D Bertemakan Lingkungan Berbasis *Android*. No 1, Vol 7.
- Expro. 2010. Jenis Genre game.
<https://text-id.123dok.com/document/oz1e672py-pengertian-genre-game-jenis-jenis-genre-game.html> (di akses 6 november 2017)
- Fajar, Asmida. 2015. Internalisasi Karakter Konservasi Lingkungan melalui Media Game Deservasi. No 1, Vol 2.
- Haviluddin. 2011. *Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language)*. Jurnal Informatika Mulawarman, Vol. 6, No. 1.
<https://informatikamulawarman.files.wordpress.com/2011/10/01-jurnal-informatika-mulawarman-feb-2011.pdf>. (Diakses pada tanggal 5 november 2017).
- I. Sudiatmika, A. A. Cahyawan,P. Buana. 2014. Aplikasi *Game* Edukasi *Trash Grabber* Untuk Mengenal Jenis-Jenis Sampah Pada Smartphone Berbasis *Android*. No 2, Vol 2.
- Imam Fajri Hakim. 2015. Sistem Perhitungan Informasi Zakat Berbasis Android.
- M. Dongre, Nikhil., Tejas S. Agrawal, dkk. 2017. *A Research On Android Technology With New Version Naugat (7.0, 7.1)*. IOSR Journal of Computer

Engineering (IOSR-JCE), Vol. 19, Issue 2, Ver. I.
<http://www.iosrjournals.org/iosr-jce/papers/Vol19-issue2/Version-1/K1902016577.pdf>. (Diakses pada tanggal 8 November 2017).

- Muhammad, Arif. 2016. *Rancangan Teknik Industri*. Yogyakarta : Deepublish.
- Muhamad Muslihudin, Oktafianto. 2016. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*. Yogyakarta.Penerbit Andi.
- Nazruddin Safaat H. 2015. *ANDROID Pemrograman Aplikasi Mobile Smarphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung : Informatika Bandung.
- Hendra Nugraha Lengkong. Alicia A.E. Sinsuw, dkk. 2015. *Perancangan Penunjuk Rute pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Android yang Terintegrasi pada Google Maps*. E-Journal Teknik Electro dan Komputer.
<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/elekdankom/article/download/6817/6341>. (Diakses pada tanggal 18 November 2017).
- P. Damar. 2015. *Bikin Game Tanpa Coding dengan Construct 2*. Yogyakarta CV. Andi.
- P. Juhara, Zamroni. 2016. *Panduan Lengkap Pemrograman ANDROID*. Yogyakarta : CV. Andi.
- Rickman Roedavan. 2017. *Construct 2 Tutorial Game Engine*. Informatika Bandung.
- Salbino, Sherief. 2014. *Buku Pintar Gadget Android untuk Pemula*. Jakarta : Kunci Komunikasi.
- Sri Mulyani. 2016. *Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit : Analisis dan Perancangan*. Bandung : Abdi Sistematika.
- _____. 2016. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah : Notasi Pemodelan Unified Modelling Language (UML)*. Bandung : Abdi Sistematika.
- Soetam Rizky. 2011. *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Triadi, Dendy. 2013. *Bedah Tuntas Fitur Android*. Yogyakarta : Jogja Great! Publishing.
- Triandini, Evi dan I Gede Suardika. 2012. *Step By Step Desain Proyek Menggunakan UML*. Yogyakarta : C.V ANDI.

Wibisono, Wahyu; Yulianto, Lies. 2010. “ Perancangan Game Edukasi untuk Media Pembelajaran pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan,” vol.2, no. 2, speed.

Zamrony P. Juhara. 2016. *Panduan Lengkap Pemrograman ANDROID*. Yogyakarta : CV. Andi.