

# DAFTAR PUSTAKA

- A, Rosa & Shalahuddin. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Amal, Adnan. (2006). *Kepulauan Remah-Rempah, Perjalanan Sejarah Maluku Utara*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Amperiyanto, T. (2014). *Tips Ampuh Android*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Chowanda, Andry. Prabowo, Benard H. Iglesias, Glen. Diansari, Marsella. (2014). Tap For Battle: Perancangan Casual Game Pada Smartphone Android. *ComTech*, Vo.5 No.2.
- Dastbaz, M. (2003). *Interactive Multimedia System*. New York: McGrawHill.
- Fenty. Pradono, Rayi. Urochmah, Dewi. (2014). Implementasi Augmented Reality Pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Fotosintesis Untuk Siswa Kelas 5 SD Budi luhur Pondok Aren. *Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Terapan*.
- Garagenta, M. (2011). *Learning Android-First Edition*. United State of America: O'reillyMedia.Inc.
- Indonesia, T. N. (2015). *Sejarah Nasional IV: Kemunculan Penjajahan di Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Lapian. Taufik. (2012). *Indonesia Dalam Arus Sejarah*. Jakarta: PT. Ichtiar Baru van Hoeve.
- Leyton-Brown, k dan Shoham. (2008). *Essentials of Games Theory*. United States of America: Morgan & Claypool.
- Madya, S. (2006). *Teoir dan Praktik Penelitian Tindakan Action Research*. Bandung: Alfabeta.
- Meier, R. (2009). *Professional Android 4 Application Development*. United States of America: Wiley Publishing,.Inc.
- Moeliono, M. D. (1988). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Nugroho, Adi. Dkk. (2013). *Cara Mudah Dan Cepat Belajar Pemograman C#.Net*. Yogyakarta: Andi.

- Roedawan, R. (2018). *Unity Tutorial Game Engine Plus CD Revisi ke Dua*. Bandung: Informatika.
- Sardiman & Dwi Lestariningsih, Amurwani. (2014). *Sejarah Indoensia Untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas XI Semester 2*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang Kemendikbud.
- Sardiman & Dwi Lestariningsih, Amurwani. (2017). *Sejarah Indoensia Untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas XI Semester 1*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balibang Kemendikbud.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design A Book Of Lenses*. United States of America: Morgan Kaufmann Publishers.
- Sihite, Berta. Samopa, Febriliyan. Asrul Sani, Nisfu. (2013). Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile Dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality (Studi Kasus: Perobekan Bendera Belanda di Hotel Majapait). *Teknis Pomits*, Vol 2, No. 2.
- Simarmata, J. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta : Andi.
- Sugiyono. (2002). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatakn Kuantitaif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uyung, S. (2004). *Management Perubahan*. Yogyakarta: Pustaka Offset.