

DAFTAR PUSTAKA

- I Gede Teguh Pribadi dkk, (2017). *Rancang Bangun Game Tower Defense ‘Defense of Dewata Island’ Berbasis Android*. ISSN: 2252 – 3006 Merpati, Vol.5 No.3 Desember
- Karllys Samuel Marpaung, (2016). *Rancang Bangun Sistem E-Sport Cybercafe Finder Menggunakan Metode Lbs (Location Based Service) Berbasis Android*. Jurnal Teknologi Informasi Vol.2, No.2. Desember 2018 P-ISSN 2580-7927 | E-ISSN 2615-2738
- Ependi, Fryan Kurnia. (2020). *Perancangan Game “Find A way Out Of This Maze!” Berbasis Android di Evo Gaming*. Surabaya
- Ananditya, (2020). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Voucher Game Online Berbasis Dekstop Pada Aren.net Di Depok*. Jurnal JRAMI e-ISSN: 2715-8756 Vol 01 No. 01 Tahun 2020
- Moh. Adli Ahdiyati dan Irwansyah. (2018). *Analisis Keterlibatan Komunitas Dalam Industri Permainan Daring Di Indonesia*. Jurnal Ilmu Komunikasi ISSN 2548-4907, Vol. 7, No. 2, Desember 2018
- Badrul, Anwar, dkk. 2019. “*Pengamanan Data Clie Test Urine Pada BNN Kabupaten Deli Serdang Menggunakan Metode Merkle Hellman*“, Sains dan Komputer (SAINTIKOM), Vol.18, No.2, ISSN: 1978-6603.
- Ganda Yoga Swara, dkk; 2017, “*Sistem Interaktif Pemeliharaan Ikan Mas Koki Menerapkan Metode Web Based Learning*” Jurnal TEKNOIF, Vol. 5 No. 2, ISSN: 2338-2724.