

DAFTAR PUSTAKA

- Arif Yudha Ananda. (2016). Perancangan *Game Novel Visual* Pengenalan Landmark Seluruh Provinsi Di Indonesia Berbasis Android. *Jurnal FTIK*, Vol. 1 No. 1.
- Kenny Dzulfikar Ansari. (2016). Perancangan Aplikasi *Game* Edukasi Pengenalan Jenis Buah-Buahan Berbasis Multimedia. *Jurnal FTIK*, Vol. 1 No. 1.
- Nasrul Azis. (2015). Perancangan Aplikasi Chess *Game* Dengan Algoritma Alpha Beta Pruning. *Jurnal FTIK*, Vol. 1 No. 1 .
- Andhika Epriliyansyah. (2015). Perancangan *Game* Edukasi Pengenalan Perhitungan Untuk Anak Usia Dini Dengan Metode RAD Berbasis Android. *Jurnal FTIK*, Vol.1 No. 1.
- Fujiati. (2016). Perancangan Pengembangan *Game* Ular Melawan Ulat Menggunakan Augmented Reality. *Eksplora Informatika*, Vol.6 No.1.
- Asep Irawan. (2017) Pembuatan Aplikasi Permainan Berbasis *Mobile* “Tau Ke Pontianak” Menggunakan *Construct 2*
- Mimi Sumianti. (2017) *Game* Kuis Informatika Sebagai Media Pengenalan Dunia Teknologi

