

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zaenal, dkk. 2015. *Membangun Game Petulangan Sejarah Peninggalan Sunan Kudus Berbasis Android*. Kudus. Prosiding SNATIF Ke-2. ISBN: 978-602-1180-21-1.
- A.S., Rosa, M. Salahuddin. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung. Informatika.
- Damar P., Punto. 2015. *Bikin Game Tanpa Coding dengan Construct 2*. Yogyakarta. Andi Offset.
- Fidiyanto, Dwi, dkk. 2015. *Game Sejarah Perjuangan Kapitan Patimura Berbasis Android*. Kudus. Prosiding SNATIF Ke-2. ISBN: 978-602-1180-21-1.
- Gustiawan, Moch Irvan. 2014. *Pembangunan Game Petualangan Si Pitung Berbasis Android*. Universitas Komputer Indonesia.
- H, Nazruddin Safaat. 2014. *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung. Informatika.
- Ismail, Nawi. 1971. *Si Pitung Banteng Betawi*. PT. Dewi Film. Jakarta.
- Nugroho N.W., Andi Taru. 2012. *Cara Mudah Membuat Game di Android*. Yogyakarta. Andi Offset.
- Oxford, Nadia. 2016. *What is an "Adventure Game?"*. <http://ds.about.com/od/glossary/g/Adventure-Game.html>. Diakses pada tanggal 8 September 2016.
- Shahab, Alwi. 2009. *Rumah Si Pitung Dari Rawabelong Ke Marunda*. <https://alwishahab.wordpress.com/>. Diakses pada tanggal 20 September 2015.
- STMIK Teknokrat Bandarlampung. 2015. *Petunjuk Penulisan Proposal dan Skripsi*. Bandarlampung. Peguruan Tinggi Teknokrat Bandarlampung.
- Tim Litbang Wahana Komputer. 2014. *Mudah Membuat Game 3 Dimensi Menggunakan Unity 3D*. Yogyakarta. Andi Offset.
- Utomo, Pandu Rukmi, Rahmatsyam Lakoro. 2012. *Perancangan Concept Art Game Berlatar Budaya Majapahit Sebagai Media Komunikasi Budaya*. Surabaya. Jurnal Sains Dan Seni ITS Vol. 1 No. 1. ISSN: 2301-928X.

Widiastuti, Nelly Indriani, Irwan Setiawan. 2012. *Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo*. Bandung. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika. Vol. 1 No. 2. ISSN: 2089-9033.