DAFTAR PUSTAKA

[1] Neumann, J., V., Morgenstern, O., 1944, *Theory of Games and Economic Behavior*, Princeton University Press, USA.

[2] Sutopo, Ariesto Hadi, 2003, Multimedia Interaktif dengan Flash, Yogyakarta:Graha Ilmu.

[3] Nilwan, Agustinus, 2010, Pemrograman Animasi dan *Game* Professional, Jakarta:Elex Media Komputindo.

[4] Nugroho, Fandi, C., "Analisis dan Pembuatan *Game Mountain Bike* Menggunakan Adobe Flash". STMIK AMIKOM YOGYAKARTA. Desember, 2013.

[5] Andesba, Rian, Pembangunan Aplikasi *Game* "Lawan Diare" Berbasis Desktop. UNIKOM Bandung. September, 2014.

[6] Sadiman, Arief, 1993, Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

[7] Hunicke, Robin, LeBlanc, Marc, Zubek, Robert, *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. Mccormick Northwestern. Mei, 2004.

[8] Rizky, Yoze, "*Markerless Augmented Reality* Pada Perangkat Android". Institut Teknologi Sepuluh November, Maret, 2012.

[9] Sihite, Berta, "Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality". Institut Teknologi Sepuluh November, Juli, 2013.

[10] CorelDraw Indonesia (http://community.coreldraw.com/collaborate/w/language/coreldraw-indonesia, 2012).

[11] Safaat, Nazarudin, 2011, Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android, Jakarta:Informatika.

[12] "Sony Xperia E Dual" : (http://gadgets.ndtv.com/sony-xperia-e-dual-594, 2015).