

DAFTAR PUSTAKA

- Amrullah, Ahmad. Z. 2012, *Analisis dan Perancangan Game Petualangan Jumper Berbasis Android*. Skripsi. AMIKOM Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia.
- Andika, Hermawan. 2012, *Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Permainan Petualangan "Gatokaca Dalam Perang Baratayuda"*. Skripsi. Jurusan Teknik Informatika. Institut Informatika Indonesia. Surabaya. Indonesia.
- Fadlullah, Muhammad. 2012. *Rancang Bangun Aplikasi Kamus Jerman-Indonesia Berbasis Android*. Skripsi. Jurusan Teknik Informatika. Semarang. Indonesia.
- InDyan Production. 2016. *Aplikasi Game Gatokaca Run*. Google Playstore. Senin, 01 Agustus 2016 (07:15 PM).
- Juniartha, I Gede. 2015. *Aplikasi Game Petualangan I Jamong Berbasis Android*. E-Journal SPEKTRUM. Vol.2, No.2. Universitas Udayana. Bali. Indonesia.
- Komputer, Wahana. 2013. *Membuat Game RPG dengan RPG Maker*. Andi. Yogyakarta. Indonesia.
- Kusumo, Dana. S. 2004. *Module Pratikum Rekayasa Perangkat Lunak. Software Engineering*. Sabtu, 27 Mei 2017 (06.00 PM).
- Martono, K. Teguh. 2015. *Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker*, JSISKOM. Vol.5, No.1. Universitas Diponegoro. Semarang. Indonesia.
- Nasrudin, Safaat. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobbile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika Bandung. Indonesia.
- Nugroho, Adi. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak Berbasis Objek dengan Metode USDP*. Andi. Yogyakarta. Indonesia.
- Pradana, Harly. Y. 2015, *Game Pembelajaran Musikal Untuk Anak-anak*. Skripsi. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Yogyakarta. Yogyakarta. Indonesia.
- Pressman, Roger. S. 2005. *Software Engineering*. Andi. Yogyakarta. Indonesia.
- Ristina. 2013. *Pembuatan Film Animasi Rahasia Gatokaca Menggunakan Animasi 2 Dimensi*. Skripsi. Universitas Surakarta. Indonesia.

- Sagita, Rheza. P. 2013. *Pengembangan Aplikasi Game Edukasi Karakter Gatotkaca dan 5 Pandawa Untuk Anak Usia 5-8 Tahun*. Skripsi. Universitas Binus Jakarta. Jakarta. Indonesia.
- Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung. Indonesia.
- Tetuko Project. 2016. *Aplikasi Game Flying Tetuko*. Google Playstore. Senin, 01 Agustus 2016 (07:34 PM).
- Wijayanto, Fikri. 2015. *Aplikasi Edukasi Pengenalan Walisongo Berbasis Android*. Skripsi. Program Studi Teknik Informatika. Universitas Sahid Surakarta. Indonesia.
- Yasasusastra, J. Syahban. 2011. *Mengenal Tokoh Pewayangan*. Pustaka Mahardika. Yogyakarta. Indonesia.