



## DAFTAR PUSTAKA

Colleen Macklin, John Sharp. 2016. *Games, Design, and Play: A Detailed Approach to Iterative Game Design*. Pearson Education.

Deitel Paul, Deitel Harvey. 2021. *C How to Program, Ninth Edition*. Pearson Education.

Ernest Adams, Joris Dormans. 2012. *Game Mechanics, Advanced Game Design*. New Riders Games.

Fullerton, Tracy. 2019. *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. CRC Press.

Hocking, Joe. 2015. *Unity in Action: Multiplatform Game Development in C# with Unity 5*. Manning Publications.

James A. O'Brien, George M. Marakas. 2013. *Introduction to Information Systems, Sixteenth Edition*. McGraw-Hill.

Meikang Qiu, Wenyun Dai, dan Keke Gai. *Mobile Applications Development with Android. Technologies and Algorithms*. CRC Press.

Novak, Jeannie. 2011. *Game Development Essentials: An Introduction*. Delmar Cengage Learning.

Ralph M. Stair, George W. Reynolds. 2016. *Fundamentals of Information Systems, Eight Edition*. Cengage Learning.

Zubek Robert. 2020. *Elements of Game Design*. The MIT Press.

© Hak cipta milik IBI IKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.