

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, Ernest dan Dormans, Joris. (2012). *Game Mechanics: Advanced Game Design*. Berkeley: New Riders Games
- Bates, Bob. 2004. *Game Design Second Edition*. Thomson Course technology PTR.
- Brathwaite, Brenda. 2009. *Challenges For game Designers*. USA : Charles River Media.
- Gitta, Anidya. 2011. “*Teknik Penangkaran, Aktivitas Harian Dan Prilaku Makan Burung Kakatua Kecil Jambul Kuning (Cacatua Sulphurea Gmlin, 1788) Di Penangkaran Burung Mega Bird And Orchid Farm, Bogor, Jawa barat*”. Skripsi. Bogor: Fakultas Kehutanan, Institut Pertanian Bogor.
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas Dengan Game*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Ismail, Andang. 2012. *Education Games*. Yogyakarta : Pro-U Media.
- John, Feil dan March Scattergodo. 2005. *Beginning Game Level Design*. USA: Thomson Course Technology.
- Meggitt, Carolyn. 2013. *Memahami Perkembangan Anak*. Jakarta : PT Indeks.
- Moore, Michael. 2011. *Basic Of Game Design*. Taylor and Francis Group, LLC.
- Novak, Jeanni. 2012. *Game Development Essentials : Third Edition*. USA : Delmar.
- Pratama, S. A. 2013. “*Pembangunan Aplikasi Side Scrolling Game 3D : Macaca Monyet Astronot*”. Skripsi. Bandung: Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, UNIKOM.
- Rogers, Scott. 2010. *Level Up*. United States: John Wiley & Sons, Ltd., Publication.
- Rouse, Richard. 2005. *Game Design: Theory & Practice-2nd Edition*. Sudbury: Jones & Bartlett Publishers.
- Saulter, Joseph. 2007. *Introduction To Video Game Design And Development*. New York: The McGraw-Hill Companies.
- Bhaskoro, Avi Tedjo. 2013. *Vserv Rilis Laporan Pola Pengguna Mobile Internet Se-Asia Tenggara*. [Online]. Tersedia : <http://dailysocial.net/post/vserv-rilislaporan-pola-pengguna-mobile-internet-se-asia-tenggara>, diunduh pada 07/09/2015, 12:23 WIB.

- Winarto, Joko. 2011. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implementasinya dalam Pendidikan. [Online]. Tersedia: http://www.kompasiana.com/jokowinarto/teori-perkembangan-kognitif-jean-piaget-dan-implementasinya-dalam-pendidikan_550094a28133115318fa799e, diunduh pada 01/11/2015, 15:25 WIB.
- Mailanto, Arsan. 2016. 96 Persen Pengguna *Smartphone* Tertinggi ada di Indonesia. [Online]. Tersedia: <http://techno.okezone.com/read/2016/03/16/207/1337776/96>, diunduh pada 11/08/2016, 16:45 WIB.