

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Afiatin, Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba dengan Program AJI, Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2008.
- [2] BNN, "BNN Republik Indonesia," 27 Oktober 2009. [Online]. Available: http://www.bnn.go.id/portal/_uploads/perundangan/2009/10/27/uu-nomor-35-tahun-2009-tentang-narkotika-ok.pdf. [Accessed 1 Maret 2017].
- [3] BNN, "BNN Republik Indonesia," 19 Agustus 2014. [Online]. Available: <http://www.bnn.go.id/read/artikel/12186/jurnal-data-p4gn-tahun-2013-edisi-2014>. [Accessed 28 Februari 2017].
- [4] S. L. Edward, Learning Process and Violent Video Games. Hand Book of Research on Effective Electronic Game in Education, Florida: University of Florida, 2009.
- [5] E. S. Aziz Mufa'adhi, "Khazanah Informatika," [Online]. Available: <http://journals.ums.ac.id/index.php/khif/article/view/2074>. [Accessed 21 Februari 2017].
- [6] Sommerville, Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak) / Edisi 6 / Jilid 1, Jakarta: Erlangga, 2003.
- [7] N. F. B. Sembiring, "Faktor – faktor Penyalahgunaan Narkoba pada Remaja di Lingkungan XIV Kelurahan Glugur Kota Kecamatan Medan Barat," Universitas Sumatera Utara, 02 April 2015. [Online]. Available: <http://repository.usu.ac.id/handle/123456789/45215>. [Accessed 19 Februari 2017].
- [8] A. Pranata, Mudah Membuat Game dan Potensi Finansialnya dengan Unity 3D, Jakarta: PT Gramedia, 2015.
- [9] J. Febrian, Kamus Komputer & Teknologi Informasi, Bandung, 2007.
- [10] M. Wiwik Akhirul Aeni, Antara Game, Pendidikan dan HP (Game Mobile Learning Sebagai Wacana Pendidikan), 2009.

- [11] Nugroho, Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP, Yogyakarta: Andi, 2010.
- [12] I. Binanto, Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya, Yogyakarta: Andi, 2010.