

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Suhartanti, I. A. Zulaikha and Y. E. Suryani, Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Kelas VI SD/MI, Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2008.
- [2] K. d. S. Y. Leyton-Brown, Essentials of Games Theory, United States of America: Morgan & Claypool, 2008.
- [3] A. Zaki, Membuat Game Android dengan Unity 3D, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2015.
- [4] A. Pratondo, R. Roedavan, R. K. Utoro and A. P. Sujana, "Zetcil: Game Mechanic Framework for Unity Game Engine," *International Journal of Applied Information Technology*, vol. 03, no. 02, pp. 0-3, 2020.
- [5] I. Sari, "Aplikasi Kamus Bahasa Inggris Dilengkapi dengan Text to Speech Berbasis Android," *JURNAL TEKNOLOGI DAN ILMU KOMPUTER PRIMA (JUTIKOMP)*, vol. 1, no. 1, pp. 28-30, 2018.
- [6] R. A. Krisdiawan and Darsanto, "Penerapan Model Pengembangan Gamegdlc (Game Development Life Cycle) Dalam Membangun Game Platform Berbasis Mobile," vol. 2, p. 1, 2019.
- [7] A. Rouf, "PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK DENGAN MENGGUNAKAN METODE WHITE BOX DAN BLACK BOX," *himsya-tech*, vol. 8, p. 1, 2012.