

Daftar Pustaka

Accounting Information System.” n.d., 57–68.

Ghaffur, Taufiq Abdul. 2011. “ANALISIS KUALITAS SISTEM INFORMASI KEGIATAN SEKOLAH BERBASIS MOBILE WEB DI SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA.”

Hansen, Chad, Nigel Jurgens, Dwight Makaroff, David Callele, and Philip Dueck. 2013. “Network Performance Measurement Framework for Real-Time Multiplayer Mobile Games,” 2–3.

Hermawan, Latus, and Astrid Novita Putri. 2014. “Penerapan Algoritma Fuzzy Mamdani Untuk Mengatur Game Scoring Pada Game Helitap” 2014 (November): 185–92.

Herumurti, Darlis, Dimas Riskahadi, and Imam Kuswardayan. 2017. “3D Multiplayer Virtual Pets Game Using Google Card Board 3D Multiplayer Virtual Pets Game Using Google Cardboard” 020018 (August). <https://doi.org/10.1063/1.4994421>.

Ii, B A B, and Landasan Teori. 2015. “Menurut Sri Yuliani (2015) Adalah Istilah Sosiologis Yang Berkaitan Dengan Kecerdasan Emosional, Sifat Kepribadian, Keterampilan Sosial, Komunikasi, Bahasa, Kebiasaan Pribadi, Keramahan, Dan Optimisme Yang Mencerminkan Kemampuan Seseorang Dalam Berhubungan Dengan Orang Lain .,” 6–17.

Iii, B A B. 2015. “Bab Iii Landasan Teori 3.1,” 12–35.

Informatika, Jurusan Teknik, and Fakultas Teknologi Informasi. n.d. *RANCANG BANGUN SYNCHRONOUS PVP MULTIPLAYER ONLINE DALAM GAME SOSIAL RANGERS COMPANION DENGAN MENGGUNAKAN UNITY DAN FRAMEWORK PHOTON UNITY NETWORKING DESIGN AND IMPLEMENTATION RANGERS COMPANION OF SOCIAL GAME USING UNITY AND PHOTON UNITY NETWORKING FRAMEWORK ON ANDROID.*

Metacritic. 2014. *Game*. Februari 3-11. Accessed Mei 05, 2020. <https://www.metacritic.com/game/ios/flappy-bird/critic-reviews>.

- Muspita, Arif. 2017. “(S Tudi Kasus Aplikasi Permainan ” Bisa Jadi ”),” no. November: 1–2.
- Nathabradja, Ikhsan. 2014. inilah.com. Februari 07. Accessed Juli 06, 2020. <https://inilah.com/ototekno/2071685/flappy-bird-raih-pemasukan-rp609-juta-per-hari>
- Nguyen, Lan Anh. 2014. *Sites : Forbes Contributor Lan Anh Nguyen*. Februari 11. Accessed Mei 04, 2020. <https://www.forbes.com/sites/lananhnguyen/2014/02/11/exclusive-flappy-bird-creator-dong-nguyen-says-app-gone-forever-because-it-was-an-addictive-product/#1c4c840e6476>.
- “No Title.” n.d.
- Pahlevi. 2019. pahlevi.net. September 05. Accessed April 28, 2020. <https://www.pahlevi.net/pengertian-komunikasi-data/>
- Technomedialabs. 2020. Zetcil Package Framework. Accessed April 30, 2020. <https://www.technomedialabs.com/p/zetcil-package.html>
- Wijaya, Rhesa Setya. 2017. “APLIKASI FAIRUZ WEDDING ORGANIZER BERBASIS” 3 (3): 1576–82.
- Wulandari, Rika. 2016. “ANALISIS QoS (QUALITY OF SERVICE) PADA JARINGAN INTERNET (STUDI KASUS : UPT LOKA UJI TEKNIK PENAMBANGAN JAMPANG KULON – LIPI)” 2: 162–72.