

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. F., Damayanti, & Sulistiani, H. (2018). GAME EDUKASI PENGENALAN HEWAN LANGKA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)* , 275-282.
- Aleem, S., Capretz, L. F., & Ahmed, F. (2016). Game development software engineering process life cycle: a systematic review. *Journal of Software Engineering Research and Development* .
- Alharthi, S. A., Alsaedi, O., Toups, Z. O., Tanenbaum, J., & Hammer, J. (2018). Playing to Wait: A Taxonomy of Idle Games. *CHI Paper*.
- Atmadja, J. S. (2018). PEMBANGUNAN GAME PEDULI LINGKUNGAN MENGGUNAKAN METODE AGILE GAME DEVELOPMENT. *Institutional Repositories & Scientific Journals*.
- Hakim, L. (2018). *Bahasa Pemrograman C# dan EmguCV*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Incubation, I. G. (2019, October 22). *7 Mekanik Game Idle Terbaik!* Diambil kembali dari A Medium Corporation: <https://medium.com/@incubatorsocialmedia/7-mekanik-game-idle-terbaik-5bc5672001d8>
- Incubation, I. G. (2019, October 24). *Mengapa kalian harus peduli dengan Idle Games*. Diambil kembali dari A Medium Corporation: <https://medium.com/@incubatorsocialmedia/mengapa-kalian-harus-peduli-dengan-idle-games-b9de8c487827>
- Kaliman. (2019). GAME EDUKASI “ADVENTURE OF UNITY-CHAN” UNTUK PEMBELAJARAN FISIKA KELAS 10 SMK. *Repository UBSI*.
- Musmuliadi, & Purmadi, A. (2018). PENGARUH MEDIA DESAIN GRAFIS BERBASIS ADOBE PHOTOSHOP TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20-28.
- Pragantha, J., Haris, D. A., & Kusuma, Y. V. (2018). PEMBUATAN GAME MATCH 3 “BE A HERO” MENGGUNAKAN UNITY. *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, 230-233.
- Pratomo, Y. (2019). *Google: Ada 2,5 Miliar Perangkat Android yang Aktif Dipakai*. Jakarta: KOMPAS.COM.
- Purkiss, B., & Khaliq, I. (2015). A Study of Interaction in Idle Games & Perceptions. *IEEE GEM Journal of Solid*.
- Safitri, K. (2019). *Menggali Potensi Industri Game Bagi Ekonomi Indonesia*. Jakarta: KOMPAS.COM.

- Sigit. (2018, September 4). *Manajemen Proyek: Waterfall atau Agile? Mana lebih baik?*
 Diambil kembali dari A Medium Corporation:
<https://medium.com/skyshidigital/manajemen-proyek-waterfall-atau-agile-mana-lebih-baik-b92901f88159>
- Ville, V. H. (2015). *The Agile Process for Mobile Game Development and Testing*. Diambil kembali dari Smartbear BitBar: <https://bitbar.com/blog/the-agile-process-for-mobile-game-development-and-testing/>
- Wijaya, Y. B., & Utomo, W. (2017). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN METODE EXTREME PROGRAMMING BERBASIS ANDROID. *JURNAL JIIFOR*, 9-19.
- Zulkifli, A., Jundro, D. H., & Rangan, A. Y. (2017). APLIKASI GAME BOLANG PEMBELAJARAN ANAK-ANAK PADA SDN 001 SAMARINDA. *Repository Wicida*.