

DAFTAR PUSTAKA

- Puput Ady Sukarno. Sejarah Perkembangan Industri Game Di Indonesia. 24 Agustus 2016. <http://industri.bisnis.com/read/20140303/105/207515/sejarah-perkembangan-industri-game-di-indonesia>.
- Statista. Number of smartphone users worldwide from 2014 to 2019 (in millions). 24 Agustus 2016. <http://www.statista.com/statistics/330695/number-of-smartphone-users-worldwide>.
- Riky Nurjaman. 2013. “Aplikasi Sistem Informasi Skripsi dan Tugas Akhir Berbasis Android Studi Kasus Program Studi Sistem Informasi Unikom”. Skripsi. Bandung : Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonesia.
- Wahyu Pratama. 2014. “Game Adventure Misteri Kotak Pandora”. Jurnal. Purwokerto : Program Studi Teknik Informatika, STMIK AMIKOM.
- Wahyu Ardianto, Wiwik Anggraeni, Ahmad Mukhlason. 2012. “Pembuatan Sistem Pakar Untuk Pendeteksian dan Penanganan Dini Pada Penyakit Sapi Berbasis Mobile Android Dengan Kajian Kinerja Teknik Knowledge Representation”. Jurnal. Surabaya : Fakultas Teknologi Informasi, Institut Teknologi Sepuluh November.
- Jordy Iriawan, Helga Wijaya, Dennis Sanjaya. 2015. “Puzzle Platformer Game Application Mission: Earth For Pc Using Unity Engine”. Thesis. Jakarta : Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Nusantara.
- Andy Zuhaerini. 2014. “Konsep Dasar Object Oriented Programming (OOP)”. Jurnal. Makassar : Fakultas Sains Dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Alauddin.
- Pengertian Online. Pengertian Aplikasi. 22 September 2016. <http://www.pengertianonline.com/pengertian-aplikasi/>.
- Joni Supriyono Arif Pramadya. 2011. “Pembuatan Aplikasi Mobile Berbasis Android Os Untuk Mengetahui Lokasi Tempat Wisata Di Daerah Istimewa Yogyakarta”. Naskah Publikasi. Yogyakarta : Jurusan Teknik Informatika, STMIK AMIKOM.

- Harvey Tjahjono, Liliana, Kartika Gunadi. 2015. “Pembuatan Game Cerita Rakyat Dengan Bentuk Adventure Game”. Jurnal. Surabaya : Fakultas Teknologi Industri, Universitas Kristen Petra.
- Yanus Dwi Lindung. 2012. “Implementasi Android Sdk Dalam Pembuatan Aplikasi Mobile Kalkulator Mipa Untuk Sekolah Menengah Pertama”. Jurnal. Yogyakarta : Jurusan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer.
- Wardiansyah Padang. 2015. “Sistem Informasi Pembuatan Aplikasi Kebutuhan Gizi Dengan Menggunakan Pemrograman Android”. Skripsi. Medan : Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Sumatera Utara.
- Isabela Granic, Adam Lobel dan Rutger C. M. E. Engels. 2014. “The Benefits of Playing Video Games”. Jurnal. American Psychological Association.
- Anisa Suangga, Helwiyah Ropi dan Ai Mardhiyah. 2012. “Hubungan Aktivitas Bermain Video Game Dengan School Myopia Pada Siswa - Siswi SD Asy Syifa 1 Bandung”. Jurnal. Sumedang : Fakultas Ilmu Keperawatan, Universitas Padjadjaran.
- Muhamad Fauzi, Rinda Cahyana dan Dewi Tresnawati. 2013. “Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Karies Untuk Anak Usia 6 – 8 Tahun”. Jurnal. Garut : Sekolah Tinggi Teknologi Garut.
- Jae-Hwan Bae dan Ae-Hyun Kim. 2014. “Design And Development Of Unity 3D Game Engine Based Smart SNG (Social Network Games)”. Jurnal. International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering.
- Muhammad Imam Ghazali, Febriliyan Samopa dan Nisfu Asrul Sani. 2015. “Pengembangan Peta Interaktif Tiga Dimensi Gedung Rektorat Institut Teknologi Sepuluh Nopember Menggunakan Unity 3D Engine”. Jurnal. Surabaya : Fakultas Teknologi Informasi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- M. Ichwan dan Fifin Hakiky. 2011. “Pengukuran Kinerja Goodreads Application Programming Interface (API) Pada Aplikasi Mobile Android”. Jurnal. Bandung : Jurusan Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Bandung.

- Basuki Heri Winarno. 2014. “Designing and Developing Interactive Learning Multimedia Using 3D Game Engine”. Jurnal. Jurnal Buana Informatika.
- Tri Listyorini dan Anteng Widodo. 2013. “Perancangan Mobile Learning Mata Kuliah Sistem Operasi Berbasis Android”. Jurnal. Kudus : Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus.
- Computer Hope. Plugin. 26 September 2016. <http://www.computerhope.com/jargon/p/plugin.htm>.
- Tech Terms. Plugin. 26 Agustus 2016. <http://techterms.com/definition/plugin>.
- PC MAG. Definition of Plug-in. 26 Agustus 2016. <http://www.pcmag.com/encyclopedia/term/49395/plugin-in>.
- Joe Hindy. Google Play Games : Everything You Need To Know. 26 Agustus 2016. <http://www.androidauthority.com/google-play-games-app-review-256870/>.
- Sue Smith. Google Play Games Services : achievements. 26 Agustus 2016. <https://code.tutsplus.com/tutorials/google-play-game-services-achievements--cms-20591>
- Sukindar. Bantu Developer, Google Resmi Luncurkan Player Stats API untuk Google Play Games Services. 26 Agustus 2016. <https://teknojurnal.com/bantu-developer-google-resmi-luncurkan-player-stats-api-untuk-google-play-games-services/>.
- Iqbal Kurniawan. Bagaimana Google Dapat Membantu Developer Meningkatkan Pendapatan Iklan pada Aplikasi Mobile. 26 September 2016. <https://id.techinasia.com/bagaimana-admob-dan-google-analytics-membantu-developer>.
- Facebook. About Social Plugins. 26 September 2016. <https://www.facebook.com/help/443483272359009/>.
- Techopedia. Facebook Platform. 26 September 2016. <https://www.techopedia.com/definition/27916/facebook-platform>.
- Wikipedia. Facebook Platform. 26 September 2016. https://en.wikipedia.org/wiki/Facebook_Platform.
- App Merry. Admob Review. 26 September 2016. <https://appmerry.com/admob/>.

- Investopedia. Monetize. 26 September 2016.
<http://www.investopedia.com/terms/m/monetize.asp>.