

DAFTAR PUSTAKA

- Febtriko, A., & Puspitasari, I. (2018). *MENGUKUR KREATIFITAS DAN KUALITAS PEMOGRAMAN PADA SISWA SMK KOTA PEKANBARU JURUSAN TEKNIK KOMPUTER JARINGAN DENGAN SIMULASI ROBOT*. Universitas Abdurrah Pekanbaru: Universitas Abdurrah Pekanbaru.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Cholifah, W. N., Yulianingsih, & Sagita, S. M. (2018). *PENGUJIAN BLACK BOX TESTING PADA APLIKASI ACTION & STRATEGY BERBASIS ANDROID DENGAN TEKNOLOGI PHONEGAP*. Jakarta Selatan: Universitas Indraprasta PGRI.
- Efendi, I. (2014, May). *Pengertian Augmented Reality(AR)*. Retrieved from IT-JURNAL: <https://www.it-jurnal.com/pengertian-augmented-realityar/>
- Farida, I. N. (2016). *PEMBUATAN GAME "IDENTIFY TRASH" BERBASIS ANDROIDMENGUNAKAN UNITY 3D*. SURAKARTA: UNIVERSITAS SEBELAS MARET.
- Grivin, M. W. (2015). *GAME ENGINE*. Minahasa: Universitas Klabat.
- Hendrix, M., Wood, T. B., McKay, S., Bloom, V., & Dunwell, I. (2018). Implementing Adaptive Game Difficulty Balancing in Serious Games. *IEEE Transactions on Games*, 320 - 327.
- Hidayat, D. W., Kuswandi, D., & Ulfa, S. (2016). *Augmented Reality Sebagai Media Persuasif Pembelajaran IPA SMP*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Jati, R. H. (2019). *Rancang bangun permainan Platformer Edukasi Sampah dengan metode dynamic difficulty adjustment berbasis android*. Surabaya: UPN Veteran Jawa Timur.
- Limantara, A. C. (2017). *PENERAPAN DYNAMIC DIFFICULTY ADJUSTMENT PADA TYPING GAME WORDMASTER*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Muntahanah, Toyib, R., & Ansyori, M. (2017). *PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA KATALOG RUMAH BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS PT. JASHANDO HAN SAPUTRA)*. Bengkulu: Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Augmented Reality*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Permadi, D. F., Suciati, N., & Kuswardayan, I. (2018). ANALISIS PENGARUH PENERAPAN DUNGEON STATIS DAN DINAMIS PADA GAME BERJENIS ADVENTURE TERHADAP TINGKAT ENJOYMENT. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 12.
- Putra, A. P., Andriyanto, F., Karisman, Harti, T. D., & Puspitasari, W. (2020). *PENGUJIAN APLIKASI POINT OF SALE BERBASIS WEB MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING*. Tangerang Selatan: Universitas Pamulang.
- Rahman, A. F. (2017). *PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKASI KATELU (Klasifikasi Komponen Komputer) BERBASIS ANDROID DENGAN TOOLS UNITY 3D GAME ENGINE*. YOGYAKARTA: UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.
- Santoso, F. (2016). *GAME SIMULATOR PENGENALAN RAMBU-RAMBU LALU LINTAS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF*. Bandung: Universitas Widyatama.
- Tanjung, M. A. (2013). *Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran Dipenogoro Sebagai Media Edukasi Sejarah*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Zikrillah, F. (2013). *Aplikasi game 3D First Person Shooter (FPS) Survive From Death*. Bandung: UNIKOM.