

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Asmiatun, S., Putri A, N., (2017) *Belajar Membuat Game 2D Dan 3D Menggunakan Unity*. Yogyakarta : Deepublish.
- Gunarsa S, D. (2008) *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Jakarta : Gunung Mulia.
- Harpenas, A., Dermawan, R., (2009). *Budi Daya Cabai Unggul*. Bogor : Penebar Swadaya.
- Herayati, Y., Masnia, N., Haryanti, T. (1993). *Makanan : Wujud, Variasi Dan Fungsinya Serta Cara Penyajiannya Pada Orang Sunda Di Jawa Barat*. Jakarta : Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Jahja, Y. (2011) *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Kurniati, E., (2016) *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta : Prenadamedia Grup.
- Munawaroh, B., Jasmine, M. (2006) *Aneka Sambal Nusantara*. Jakarta : PT Kawan Pustaka.
- Napier, S, J., (2001) *Anime, From Akira, To Princess Mononoke Experiencing Contemporary Japanese Animation New York* : Palgrave.
- Peladjar. (1958) *Kaolahan : Rentjang Sangu & Rentjang Ngaleueut*. Bandung : Peladjar.
- Ridoi, M. (2018) *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*. Malang : Sagusagame.
- Rosidi, A., Ekadjati, E.S., Djiwapradja, D., Suherman, E., Haedi, A., Abdurrachman, Nano, S., Soepandi, A., Sastradipoera, K. (2000) *Ensiklopedi Sunda: Alam, Manusia Dan Budaya (Termasuk Budaya Cirebon Dan Betawi)*. : Pustaka Jaya.

Silalahi, J. (2006). *Makanan Fungsional*. Yogyakarta : Kanisius.

Winarto, W. P., & Karyasari, T. (2003). *Memfaatkan Bumbu Dapur Untuk Mengatasi Aneka Penyakit*. Tangerang : PT Agromedia Pustaka.

Jurnal Online:

Ayu, M. F. W., Rosidah, U., & Priyanto, G., (2016). Pembuatan Sambal Cabai Hijau Instan Dengan Metode Foam Mat Drying. 425-449.
<https://adoc.pub/pembuatan-sambal-cabai-hijau-instan-dengan-metode-foam-mat-ddf163c2b1e6742c4a5f3eb2fba97c96b36107.html>

Kuryanti, S, J., (2015). Perancangan Animasi Interaktif Tata Cara Pelaksanaan Wudhu Dan Shalat Wajib. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 3(2), 199-207. Doi: <https://doi.org/10.31294/jki.v3i2.1668>

Rostianingsih, S., Budhi, G,S., Wijaya, H, K.,(2013) Game Simulasi Finite State Machine Untuk Pertanian Dan Peternakan. 1, 1-6.
<http://repository.petra.ac.id/16408/>

Yonathan, C., Suhendra, A. (2013). Perbandingan Pengaruh Nasi Putih Dengan Nasi Merah Terhadap Kadar Glukosa Darah. *Kedokteran*, 1, 1-4.
https://repository.maranatha.edu/12137/10/1010037_Journal.pdf

Laman Internet:

Haris A. (2018). *Mengenal Filosofi Sambal Yang Memiliki Simbol-simbol Tertentu*
<https://akurat.co/gayahidup/id-317128-read-mengenal-filosofi-sambal-yang-memiliki-simbolsimbol-tertentu> , (Diakses: 12 November 2019)

Skripsi:

Ningsih, S. W., (2018). *Pengaruh Lokasi, Harga, Dan Promosi Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Waroeng Spesial Sambal*. Bandung : UIN Sunan Gunung Djati.