DAFTAR PUSTAKA

[1] Bandung Tourism, Wayang Golek, http://www.bandungtourism.com/tododet.php?q=Wayang%20Golek [diakses pada tanggal 08 Juni 2017]

[2] Henry, Samuel, *Cerdas Dengan Game Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam mendampingi anak*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2010

[3] Rowling, Andrew and Morris, Dave, *Game Architecture and Design: A New Edition*. United States America: New Riders Publishing, 2004

[4] Aquilera, Miguel De and Mendiz, Alfonso, *Video Games and Education : (Education in the face o a "parallel school"*. Jurnal Computer and Education. Januari 2003

[5] Susanto, Dwi Andi, *Jumlah Perangkat Mobile Di Indonesia Ungguli Jumlah Penggunanya*, https://www.merdeka.com/teknologi/jumlah-perangkat-mobile-di-indonesia-ungguli-jumlah-penggunanya.html, [diakses pada tanggal 14 Juni 2017]

[6] Librianty, Andina, *Perangkat Mobile Kuasai 75% Trafik Internet 2017*, http://tekno.liputan6.com/read/2639579/perangkat-mobile-kuasai-75-trafik-internet-2017 [diakses pada tanggal 14 Juni 2017]

[7] Wijaya, Ketut Krisna, *Bagaimana Perkembangan Pengguna Perangkat Mobile Pada Q2 2015 Menurut Baidu?*, https://id.techinasia.com/riset-mobomarket-mengenai-perkembangan pengguna-mobile, [diakses pada tanggal 14 Juni 2017]

[8] Kliknklik, *Pengertian Smartphone*, http://kliknklik.com/content/66-pengertian smartphone, [diakses pada tanggal 14 Juni 2017]

[9] Wijaya, Ketut Krisna, *Android Dan Browser Opera Dominasi Pengguna Mobile Indonesia Selama 2014*, https://id.techinasia.com/android-opera-dominasi--smartphone-indonesia-2014, [diakses pada tanggal 14 Juni 2017]

[10] H., Nazruddin Safaat, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet Pc Berbasis Android*. Bandung : Informatika Bandung, 2012

[11] Bohang, Fatimah Kartini, *Evolusi OS Android*, Dari Versi 1.0 hingga 7.0 Nougat, http://tekno.kompas.com/read/2016/10/17/19480037/evolusi.os.android.dari.versi.1.0. hingga.7.0.nougat?page=all, [diakses pada tanggal 14 Juni 2017]

[12] Sutopo, Ariesto Hadi, *Analisis dan Desain Berorientasi Objek*, edisi pertama.Yogyakarta: J & J Learning, 2002

[13] Sholiq, *Pemodelan Sistem Informasi Berorientasi Objek dengan UML*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006

[14] S, Rosa A dan M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika Bandung, 2015

[15] White, Stephen A and Miers, Derek, *BPMN Modeling And Reference Guide. Future Strategies Inc*, 2008

[16] Levy, Luis and Novak, Jeannie, *Game Development Essentials Game QA & Testing*, USA: Delmar Cengage Learning, 2010

[17] Alda, Armin B. Cremers Sascha, *Organizational Requirements Engiineering* [PDF document]. Retrieved From Online Web site: https://www.academia.edu/7725732/Chapter_9_Non-functional_Requirements_Organizational_Requirements_Engineering

[18] Roedavan, Rickman, *Construct 2 Tutorial Game Engine*, Bandung : Informatika Bandung, 2017

[19] Blitz Game Studio, *Game Development : Project Life Cycle*, http://www.blitzgamesstudios.com/blitz_academy/game_dev/project_lifecycle, [diakses pada tanggal 05 April 2017]