DAFTAR PUSTAKA

[1] D. P. Irianto, Pedoman Gizi Lengkap, Yogyakarta: ANDI, 2016.

[2] Astrid N.P dan Siti Asmiatun. Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity. Yogyakarta: Deepublish, 2017

[3] A. Trisnadoli, "Analisis Kebutuhan Kualitas Perangkat Lunak Pada Software Game Berbasis Mobile," Jurnal Politeknik Caltex Riau, vol. 2, pp. 67-74, 2015.

[4] Supardi Yuniar. Semua Bisa Menjadi Programmer Android, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2011

[5] D. Triady, Bedah Tuntas Fitur Android, Yogyakarta: Jogja Great! Publisher, 2013.

[6] Rosa A. S dkk (2014). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika.

[7] Simarmata, Janner. (2010). Rekayasa Perangkat Lunak. Andi: Yogyakarta.

[8] Wahono, R.S., & Dharwiyanti, S. 2003, Pengantar Unified Modeling Language (UML), Ilmukomputer.com.

[9] R. Roedavan, Construct 2, Bandung: Informatika Bandung, 2017.

[10] Wahana Komputer, 25 Kreasi Foto Gokil Dengan Photoshop CS6, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2012.

[11] M. Nazir, Ph.D, Metode Penelitian, Bogor: Ghalia Indonesia, 2014.