DAFTAR PUSTAKA

[1] Putriana Puji Nurhasanah.”Aplikasi Ramuan Obat Tradisional Untuk Mengatasi Aneka Penyakit Berbasis *Mobile* Android”. *Skripsi.* Universitas Muhammadiyah Surakarta.

[2] R. Irvan Nur F.” Pembangunan Adventure Game Sebagai Alternatif Sosialisasi Narkoba Di Bnn Kota Bandung”. *Skripsi.* Universitas Komputer Indonesia.

[3] Muhammad, Rifan. 2016. “Pembangunan Game Edukasi Obat Herbal Berbasis Android”. *Skripsi.* Universitas Komputer Indonesia..

[4] E. Handriyantini, “Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar,” *in Makalah pada Konferensi dan Temu Nasional TIK*, Malang, 2009.

[5] S. Hardi, Modul Psikotes Terlengkap, Yogyakarta : Media Pressindo, 2012.

[6] H.S. Nazrudin, Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android, Bandung: Informatika, 2012.

[7] S. Dharwijayanti and R.S. Wahono, “Pengantar Unified Modeling Language (UML),” 2003.

[8] R. Roedavan, Unity Tutorial Game Engine, Bandung: Informatika, 2014.

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

[10] F. Lukman, Game Maker, Mudahnya Membuat Game Komputer Tanpa Pemrograman, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2013.

[11] R. S. Pressman, Software Engineering, Yogyakarta: Andi and McGraw-Hill Book, Co., 2010.

[12] A. H. Sutopo, *Analisis dan Desain Berorientasi Objek*, Yogyakarta: J & J Learning, 2002.

[13] Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung : Alfabeta, 2010.

[14] Amirullah. Populasi Dan Sampel. Malang : Bayumedia Publishing, 2015.

[15] Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung : Alfabeta, 2010.