

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Angon.2016. “Macam-Macam Model Pengembangan Perangkat Lunak dan Contoh Penerapan”.<https://www.angon.co.id/news/uncategorized/model-model-pengembangan-perangkat-lunak-beserta-contoh-penerapannya>. Diakses 18 Mei 2018
- [2] Samadi.2006.Geografi SMA kelas XI.Jakarta:Yudisthira.
- [3] Caillois Roger.1967. *Les jeux et les homes*. Paris: Folio.
- [4] Mandalamaya.2014. “Pengertian *Game* Menurut para Ahli”.
<http://www.mandalamaya.com/pengertian-game-menurut-para-ahli/>. Diakses 20 Mei 2018.
- [5] Jasson.2009. Role Playing Game (RPG) Maker. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- [6] Salahudin.2011. Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung: Modula
- [7] Rosa, Shalahuddin.2010. Pemrograman Berorientasi Objek dengan bahasa pemrograman C++, PHP, dan Java. Bandung: Modula.
- [8] Krystina and Madej, Story Board, London: Spinger Sciene Business, 2012.
- [9] Hermita, Photoshop CS 6, Semarang: Andi Yogyakarta, Wahana Komputer Semarang, 2012.