

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

Ratna, Nyoman Kutha. 2016. *Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya. Edisi Kedua*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

### TUGAS AKHIR

Fijriansyah, Adimas. 2015. *Perancangan Graphical User Interface pada Mobile Game “Karinding” untuk Pelajar SMP dan SMA*. Bandung: Universitas Telkom.

### DOKUMEN DIGITAL (PDF)

Adams, Ernest, 2010. *Fundamental of Game Design. Second Edition*. Berkeley, CA: New Riders.

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. 2015. *Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan Kuliner Nasional 2015-2019*. Indonesia: PT. Republik Solusi.

Mitchell, Briar Lee. 2012. *Game Design Essentials*. Indianapolis, Indiana: John Wiley & Sons, Inc.

Pedersen, Roger E. *Game Design Foundation*. Plano, Texas: Wordware Publishing, Inc.

Rollings, Andrew, 2003. *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. Berkeley, CA: New Riders Publishing.

Rouse III, Richard, 2005. *Game Design Theory & Practice. Second Edition*. Plano, Texas: Wordware Publishing, Inc.

Schell, Jesse. 2015. *The Art of Game Design A book of Lenses, Second Edition*. Boca Ration: CRC Press.

Scolastici, Dr. Claudio., dan David Nolte, 2013. *Mobile Game Design Essentials*. Birmingham: Packt Publishing.

### WEBSITE

Kesultanan Banjar (<https://kesultananbanjar.id/>) Diakses pada 2 Januari 2019,

pukul 22.00 WIB.

Kamus Merriam-Webster (<https://www.merriam-webster.com> ) Diakses pada 2 Januari 2019,  
pukul 22.00 WIB.

Cookpad (<https://cookpad.com/id>) Diakses pada 2 Januari 2019,  
Pukul 17.00

Perpustakaan Digital Budaya Indonesia (<https://budaya-indonesia.org>). Diakses pada 15 Januari 2019,  
Pukul 22.00 WIB.

Wikipedia Bahasa Indonesia (<https://id.wikipedia.org/>). Diakses pada 15 Januari 2019,  
Pukul 23.00 WIB.

DailySocial.id (<https://dailysocial.id/>). Diakses pada 24 Januari 2019,  
Pukul 15.47 WIB.