

DAFTAR PUSTAKA

1. Diambil dari Buku:

DeLucas, M. (2014). *GameMaker Game Programming with GML*. Birmingham: Packt Publishing.

Jubilee, E. (2010). *Ponsel Android*. Jakarta: Gramedia.

Khamadi, S. (2011). *Perancangan Game Edukasi "Semangat si Semut" Sebagai Media untuk Menanamkan Semangat Gotong Royong pada Anak Usia Dini*. Techno.COM, 39.

Myerson, R. B. (2007). *Game Theory*. United States of America: Harvard University Publisher.

Pat Harrigan, Matthew G. Kirschenbaum, James F. Dunnigan. (2016). *Zones of Control: Perspectives on Wargaming*. Cambridge: MIT Press.

Winkel, W. (2006). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT GRASINDO.

2. Diambil dari Internet:

Krisna, K. *Pasar Game Indonesia*. 2015. <https://id.techinasia.com/indonesia-pasar-mobile-game-app-annie.html>. (diakses tanggal 26 September 2016).

Paragian Y. *Grafis Pasar Sistem Operasi di Indonesia*. 2014. <https://id.techinasia.com/pangsa-pasar-terbesar-android-os-paling-rentan-grafik.html>. (diakses tanggal 25 September 2016).

Salim, H. *11 Game Tower Defense Terbaik Untuk Android Versi 2014*. 2014. <https://id.techinasia.com/8-game-tower-defense-terbaik-untuk-android> (diakses tanggal 9 Desember 2016).