

DAFTAR PUSTAKA

- Adisarwono, S. 1982. *Sejarah Banyumas*. Tiga Serangkai. Banyumas.
- Adom, U.G. 2014. Membangun Brosur Interaktif Menggunakan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Berbasis Mobile Android. *Skripsi*. Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer. Universitas Komputer Indonesia. Bandung.
- Binanto, I. 2010, *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. ANDI. Yogyakarta.
- C. Sibero, I. 2009, *Langkah Mudah Membuat Game 3D*. Mediakom. Yogyakarta.
- Ardian, P. 2015. Sistem Informasi Geografis Lokawisata Baturraden (SIGab) Berbasis Android. *Skripsi*. Sekolah Tinggi Teknologi Telematika Telkom (ST3 Telkom) Purwokerto. Banyumas.
- Eko, S. 2012. Rancang Bangun Sistem Informasi Lokawisata Baturraden Berbasis Web Pada Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Banyumas. *Skripsi*. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STIMIK) Amikom Purwokerto. Banyumas.
- Hamlen, K.R. 2011. Children's choices and strategies in video games. *Computers in Human Behavior*. Volume 27 Number 1. 2011. pp. 532 - 539.
- Huda, A.A. 2012, *24 Jam Pintar Pemrograman Android*. ANDI. Yogyakarta.
- Jasson.2009. *Role Playing Game (RPG) Maker*. Yogyakarta: CV ANDY OFFSET.
- Lim, J. 2014. Educational Game Making-Tool Development using Unity3D Engine: Birth of Game. *Journal of Korea Game Society*. Volume 14 Number 1. 2014. pp. 29-38.
- Madcom. 2009. *Panduan Lengkap Adobe Photoshop CS 4*. ANDI. Yogyakarta.
- Prabawati, A. 2011. *Microsoft Visual C# 2010*. ANDI. Yogyakarta.
- Roedavan, R. 2014. *Unity Tutorial Game Engine*. Informatika. Bandung.
- Suprpto, Yuwono, K.T. Sukardiyono, T. and Dewanto, A. 2008, *Bahasa Pemrograman - Untuk Sekolah Menengah Kejuruan*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. Jakarta.