

DAFTAR PUSTAKA

- Eka Viandari 2019. *Bioma – Geografi Kelas 12 – Pengertian dan Ragamnya*. <https://www.quipper.com/id/blog/mapel/biologi/bioma-geografi-kelas-12-pengertian-dan-ragamnya/>(diakses 24 januari 2020 pukul 14.47 WIB).
- Endah Sudarmilah, Umi Fadlilah, Heru Supriyono, Azizah Fatmawati, Fatah Yasin Al Irsyadi dan Yusuf Sulisty Nugroho. 2017. video game, teknologi dan anak : survei demografi. https://www.researchgate.net/publication/326081337_VIDEO_GAME_TEKNOLOGI_DAN_ANAK_SURVI_DEMOGRAFI. (diakses 27 september 2019 pukul 14.11 WIB).
- Fitria Hati Puteri, Mungki Astiningrum,ST.,M.Mkom dan Ir. Deddy Kusbianto P.,M.Mkom. 2015. *Rancang Bangun Permainan Edukatif “Stop Global Warming” Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle*. <http://jurnalti.polinema.ac.id/index.php/SIAP/article/view/5/>. (diakses 30 september 2019 pukul 03.20 WIB).
- Nelly Indriani W dan Irwan Setiawan. 2012. *Membangun game edukasi sejarah walisongo*. <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/komputa/article/view/60>. (diakses 27 september 2019 pukul 14.11 WIB).
- Oskar Morgenstern, John von Neumann, 1953, *Theory of Games and Economic Behavior* .
- Parta Ibeng. 2019. *Pengertian Bioma, Fungsi, Ciri, Jenis dan Contohnya*. <https://pendidikan.co.id/pengertian-bioma-fungsi-ciri-jenis-dan-contohnya>. (diakses 29 september 2019 pukul 23.56 WIB).
- PT Cloud Hosting Indonesia. 2017. Mengetahui Lebih Dekat Tentang Unity3D, Game Engine Pembuat Game 3D. <https://idcloudhost.com/mengenal-lebih-dekat-tentang-unity3d-game-engine-pembuat-game-3d/>. (diakses 27 september 2019 pukul 15.55 WIB).
- Reza Buyung Nalendra. 2012. *Pembuatan Game anak-anak kindergarten seek and seek*. AMIKOM, Yogyakarta,
- Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2011. Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur & Berorientasi Objek). Modula, Bandung.
- Ryan Nugraha, EDO EXRIDORES, Hendri Sopryadi. 2015. *Penerapan Algoritma Fisher-Yates Pada Aplikasi The Lost Insect Untuk Pengenalan Jenis Serangga Berbasis Unity 3D*. <http://eprints.mdp.ac.id/1369/1/Jurnal%20The%20Lost%20Insect.pdf>. (diakses 30 september 2019 pukul 00.52 WIB).

- Sigit Luarsa, Dicky Marpalo dan Hendri Sopryadi. 2015. *Penerapan Algoritme Fisher Yates pada Game Edukasi Eco Mania Berbasis Unity 3D*. <http://eprints.mdp.ac.id/1370/1/jurnal.pdf>. (diakses 30 september 2019 pukul 03.14 WIB).
- Sitorus Lamhot, Andy. 2015. *Algoritma dan Pemrograman*. (diakses 2 mei 2021 pukul 00.33 WIB).
- Teo Filus. 2017. *Pengenalan Bahasa Pemrograman C#*. <https://www.codepolitan.com/pengenalan-bahasa-pemrograman-c-587effa1cb95b>(diakses 30 september 2019 pukul 11.13 WIB).