

DAFTAR PUSTAKA

- Azim, M. F., Hidayat, E. W., & Rachman, A. N. (2019). Android Battle Game Based on Augmented Reality with 2D Object Marker. *Jurnal Online Informatika*, 3(2), 116. <https://doi.org/10.15575/join.v3i2.255>
- Evani Ulya Laksmiyanti. (2017). *Rekayasa Permainan Tradisional Dam - Daman Digital*.
- Handayani, P. P., M, S., & Al Fatta, H. (2017). Perancangan Game Design Document Serious Game Permainan Tradisional Angklek Sleman Yogyakarta. *Seminar Nasional Informatika 2015*, 1(1), 1–7. <http://e-journal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/SNIIf/article/view/232>
- Hidayat, E. W., Aldya, A. P., & Miranti, P. T. A. (2019). Game Adu Muncang Berbasis Android. *Innovation in Research of Informatics (INNOVATICS)*, 1(1), 13–20. <https://doi.org/10.37058/innovatics.v1i1.682>
- Izza, F. N., & Rajagede, R. A. (2022). *Pengembangan Permainan Tradisional Dam-Daman dalam Bentuk Application Programming Interface*.
- Obay Subarna. (2018). *PEMBANGUNAN GAME DAM DAMAN*.
- Prasetia, R., Hidayat, E. W., & Shofa, R. N. (2018). Pengembangan Aplikasi Panduan Pengenalan Kampus Universitas Siliwangi Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 4(3), 478–487.
- Septian, H., Hidayat, E. W., & Rahmatulloh, A. (2018). Aplikasi Pengenalan Bahasa

Arab dan Inggris untuk Anak-Anak Berbasis Android. *Jurnal Online Informatika*,
2(2), 71. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.100>