



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## DAFTAR PUSTAKA

### **Buku**

Arifianto.(2019). *Yakin dengan Vaksin dan Imunisasi?*. Depok: KataDepan.

Yanuarso,B.,P. (2019). *Kontroversi Vaksin*. Bandung: Qanita.

Mateu-Mestre,M. (2010). *Framed Ink*. Culver City: Design Studio Press.

Djauzi,S., Rengganis,I., Sundoro,J., Koesnoe,S., Soegiarto,G. & Maria,S. (2017).

Pedoman Imunisasi pada Orang Dewasa 2017. Jakarta Pusat: Interna Publishing.

### **Ebook**

Zicherman,G.,Cunningham,C. (2011). *Gamification by Design*. O'Reilly Media.

Galuzin,A. (2011). *UltimateLevel Design Guide*. WorldofLevelDesign.

Schroeder,J.,Broyles,B. (2013). *AndEngine for Android Game Development*

*Cookbook*. Open Source.