

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hendryo, Bambang. 2017, *Hutan Penyangga Lingkungan Hidup Dan Daya Saing Negara*. Jakarta: Yayasan Taman Pustaka.
- [2] Siagian, Saipul. 2018, *Kehutanan*. WWF [Internet]. [diunduh 2019 Jan 03]. Tersedia pada : https://www.wwf.or.id/tentang_wwf/upaya_kami/forest_spesies/tentang_forest_spesies/kehutanan.
- [3] Sudono, Anggani. 2000, *Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo.
- [4] Bahar, Shobar. 2014, *Mengapa Pendidikan Anak Usia Dini Sangat Penting ?*. Kompasiana [Internet]. [diunduh 2019 Jan 03]. Tersedia pada: <https://www.kompasiana.com/shobahbahar/54f84126a33311d45d8b47e1/mengapa-pendidikan-anak-usia-dini-sangat-penting>.
- [5] Putro, Rudy Eko Syah, dan Hanhan Maulana. 2018, *Pembangunan Game “Sala Ranger” Sebagai Media Edukasi Penyelamatan Satwa Endemik Di Jawa Barat*, Jurnal Teknik Informatika.
- [6] Suryadi, Driyan Subagia dan Hanhan Maulana. 2018, *Pembangunan Game Edukasi Paracikan Obat Herbal Berbasis Android*, Jurnal Teknik Informatika.
- [7] Rachmatullah, Dyan. 2015, *Definisi Game Menurut Para Ahli*. dyanRCH [Internet]. [diunduh 2019 Jan 04]. Tersedia pada : <http://dyanrch.weebly.com/design-course/definisi-permainan-menurut-para-ahli>.
- [8] Aini, Dewi Yusra. 2011, *Analisis Algoritma A Star (A*) dan Implementasinya dalam Pencarian Jalur Terpendek pada Jalur Lintas Sumatera di Provinsi Sumatera Utara*. Skripsi. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- [9] Rusli, Mochammad. 2007, *Dasar Perancangan Kendali Logika Fuzzy*. Malang: UB Press.
- [10] Nugroho, Adi. 2009, *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- [11] Tanudjaja, Harlianto. 2008, *Sistem Perencanaan Jalur Dengan Metode A* (A Star) pada Perangkat Bantu Tuna Netra*. Jurnal Elektro.

- [12] Asade, Andre. 2011, *Sistem Pencarian Rute Terpendek Dinamis Menggunakan Algoritma A* pada Jalan Protokol di Kota Medan Berbasis WEB GIS*. Skripsi. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- [13] Zaky, Ali. 2016, *Animasi Karakter dengan Blender dan Unity*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [14] Adhayani, Ai dan Dewi Tresnawati. 2015, *Pengembangan Sistem Multimedia Pembelajaran Iqro Menggunakan Metode Luther*. ISSN : 2302-7339 Vol 12 No 1.
- [15] Putri, Astrid Novita, Latius Hermawan dan Mochamad Hariadi. 2014, *Game Scoring Non Player Character Menggunakan Agen Cerdas Berbasis Fuzzy Mamdani*. ISBN: 979-26-0276-3.
- [16] Suryana, Taryana dan Jonathan Sarwono. 2007, *E-Commerce menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta : GRAHA ILMU.