DAFTAR PUSTAKA

[1] Wihardjo. 2004. *Pembelajaran Berbantuan Komputer Untuk Anak,* Yogyakarta: PT Graha Ilmu.

[2] Sommerville. 2001. *Software Engineering. 6th*. Addison Wesley.

[3] HS. Martono dan Hk. Suroso. 1994. *Sejarah Nasional dan Umum*. Tiga Serangkai.

[4] R.M. Mangkudimedja dan Hardjana HP. 1979. *Serat Pararaton Ken Arok. Jilid 2.* Jakarta: Proyek Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah.

[5] Suyanto. 2007. *Artificial Intelligence.* Bandung: Informatika.

[6] Alfikri, Zakiy Firdaus. http://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Matdis/2009-22010/Makalah0910/MakalahStrukdis0910-004.pdf diunduh pada Minggu, 12 Februari 2012 jam 9.23

[7] Wibowo, Agung Toto. http://gameprogramming.blog.ittelkom.ac.id/blog/files/2009/09/113070114-collision-detection-game-programing.docx diunduh pada 28 Agustus 2012 jam 19.12

[8] Rosa A.S, M. Shalahuddin. 2011. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (trstruktur dan Berorientasi Objek).* Bandung: Modula.

[9] http://www.rpgmakerweb.com/product/rpg-maker-xp diakses pada Minggu, 12 Februari jam 10.02

[10] en.wikipedia.org/wiki/StarUML diakses pada Minggu, 12 Februari 2012 jam 11.03

[11] http://www.visual-paradigm.com/product/vpuml/editions/community.jsp diakses pada Minggu, 12 Februari 2012 jam 11.12