DAFTAR PUSTAKA

[1] Bina Karya, 2009, *Sejarah Kebudayaan Islam* : *MI kelas VI,* Erlangga, Jakarta.

[2] Syaifullah.A, 2010, *Ajaran dan Amalan Walisongo,*Interpree Book, Yogyakarta.

[3] Sarwono jonathan, 2006, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif,* Graha Ilmu, Yogyakarta.

[4] Sommerville Ian, 2003, *Software Enginering (Rekayasa Perangkat Lunak) edisi 6 jilid 1*, Erlangga, Jakarta.

[5] Fowler Martin, 2004, *UML Distilled 3th Edition. Panduan Singkat Bahasa Pemodelan Objek Standar*, Andi, Yogyakarta.

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

[7] Ariesto Hadi Sutopo, *Analisis dan Desain Berorientasi Objek*, J&J Learning, Yogyakarta.

[8] Pudjo Widodo Prabowo, Herlawati, 2011, *Menggunakan UML*, Informatika, Bandung.

[9] Suyanto, 2007, *Artificial Intelligence,* Informatika, Bandung.

[10] Dewi Narul Rahayu, 2011, *Penerapan Algoritma A* (A Star) Dalam Pencarian Jalan Terpendek Pada Game PathFinding,Skripsi,* Teknik Informatika, Universitas Komputer Indonesia, Bandung.

[11] Dicky Jaya Umbara, 2012, *Rancang Bangun Game Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia, Skripsi,* Teknik Informatika, Universitas Komputer Indonesia, Bandung.

[12] Wijaya Nurdiansah, 2011, *Pembangunan Aplikasi Game 2D Kabayan Saving Aou Cultures, Skripsi,* Teknik Informatika, Universitas Komputer Indonesia, Bandung.

[13] Rudi Adipranata, Andreas Handojo, Happy Setiawan, 2007, *Aplikasi Pencarian Rute Optimum Pada Peta Guna Meningkatkan Efisiensi Waktu Tempuh Pengguna Jalan Dengan Metode A* dan Best First Search,* Jurnal, Teknik Informatika, Universitas Kristen Petra, Surabaya.

[14] Hapsari Tilawah, 2011, *Penerapan Algoritma A-Star(A*) Untuk Menyelesaikan Masalah Maze,* Jurnal, Teknik Informatika, Institut Teknologi Bandung, Bandung.

[15] http://www.greenfoot.org/scenarios/2444, diakses tanggal 2 Mei 2012, 13.26 WIB.

[16] http://www.gameedukasi.com/category/review-game-edukasi/islamic, diakses tanggal 23 April 2012, 23.45 WIB.

[17] Yudi Wibisono, 2011, *Educational Game (Game Edukasi),* http://yudiwbs.wordpress.com/2011/01/02/educational-game-game-edukasi, diakses pada tanggal 25 maret 2012, 23.23 WIB.

[18] Hadiana. A. (2009), Cara Praktis Pemograman Java, Magatama, Bandung.

[20] http://www.greenfoot.org/scenarios/3694, diakses tanggal 6 Juni 2012, 10.47 WIB.

[21] Takatsuki, Y. 2007. *Cost Headache For Game Developers*. news.bbc.co.uk/2/hi/business/7151961.stm.

[22] Dodi ,2008, *Dasar multimedia,* http://pertama.site88.net/Howto.html, diakses pada tanggal 25 maret 2012, 22.43 WIB

[23] Missyamel, 2010, *Pengertian Teknologi Game*, http://joey-amel.blogspot.com/2010/04/pengertian-teknologi-game.html, diakses pada tanggal 11 April 2012, 22.00 WIB.