DAFTAR PUSTAKA

[1]. Mizanuddin. *Unity (game engine),* tersedia pada *http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_07.11.1567.pdf*, diakses tanggal 26 Februari pukul 15.06.

[2]. Selim Temizer. metode potential filed, tersedia pada http://people.csail.mit.edu/lpk/mars/temizer_2001/Potential_Field_Method/index.html, diakses tanggal 16 april pukul 14.00.

[3]. Tito. Sejarah *game*, terdapat pada, sejarah *game*, http://tito0809.wordpress.com/2011/02/13/pengertian-sejarah-dan-perkembangan-*game*/, diakses tanggal 9 maret 2012 pukul 10.00.

[4]. Kesehatan gigi, tersedia pada http://www.infogigi.com/118/perawatan-gigi-pada-anak.html ,diakses tanggal 5 mei pukul 09.3.

[5]. Kosasih. Diagram Konteks, tersedia pada http://nyobayoo.blogspot.com/2008/09/diagram-konteks.html, diakses pada tanggal 16 maret 2012 Pukul 14.30.

[6]. Pressman, Roger S. metode waterfall, tersedia pada http://makalah13.blogspot.com/2011/11/metodologi-waterfall.html,diakses pada tanggal 8 maret 2012 pukul 13.41.

[7]. Ari Purnama Galih. Kriteria game edukasi, tersedia pada elib.unikom.ac.id/download.php?id=136745, diakses pada tanggal 29 maret 2012 pukul 14.33.

[8]. Carlim. Pengertian unity 3dimensi, tersedia pada http://pengetahuan-carlim.blogspot.com/2011/11/unity-3d-unity-3d-adalah-sebuah-game.html, diakses pada tanggal 8 juli 2012 pukul 20.44.

[9]. Missyamel, 2010, Pengertian Teknologi Game, http://joeyamel.blogspot.com/2010/04/pengertian-teknologi-game.html, diakses pada tanggal 11 juli 2012 pukul 14:34.

[10]. Potential field, tersedia pada digilib.its.ac.id/public/ITS-Master-12914-Paper.pdf, diakses pada tanggal 24 mei 2012 pukul 16.34.