DAFTAR PUSTAKA

[1] Hasan, Hamid., S., (2010). *Problematika Pendidikan Sejarah*. Bandung : Jurusan Pendidikan Sejarah : FPIPS-UPI.

[2] Sukmayani, Ratna., Umang, Thomas., Sedono, Kristianto, Seno., Raharjo, Djoko., (2008). *Ilmu Pengetahuan Sosial 3 : Untuk SMP / MTS Kelas IX*, Departemen Pendidikan Indonesia.

[3] Nazir, Moh., (2009). *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia.

[4] Poesponegoro, Djoened, Marwat., Notosusanto, Nugroho.,(2003) *Sejarah Nasional Indonesia : Zaman Jepang dan Zaman Republik Indonesia*, PT Balai Pustaka.

[5] Andang, Ismail., (2009) *Education Games (Menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif).* Yogyakarta : Pilar Media.

[6] Thomas, (2006). *Genre and game studies : Toward a critical approach to video game genres*. *Simulation & Gaming, Vol. 37*, University of Melbourne.

[7] Kusumadewi, Sri., (2003). *Artificial Intelligence (Teknik dan Aplikasinya).* Yogyakarta : Graha Ilmu.

[8] Kevin, Knight. (2000). *Artificial Intelligence*. Carnegie Mellon University.

[9] Klir, J. George and Yuan, Bo., (1995). *Fuzzy Sets and Fuzzy Logic : Theory and Applications.* Prentice Hall. Nugroho.

[10] Suyanto., (2007). *Artificial Intelligence Searching, Reasoning, Planning dan Learning*. Bandung : Informatika.

[11] Nugroho, Adi., (2005). *Rational Rose untuk Pemodelan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.

[12] Fowler, Martin., (2005). *UML Distilled edisi 3 Panduan Singkat Bahasa Pemodelan Object Standar*. Yogyakarta: Andi.

[13] Komputer, Wahana., (2008). *Belajar Pemrograman C#.* Yogyakarta: Andi.

[14] UnityTechnologies., (2012). *Create the game you love with unity*. Diakses tanggal 21 September 2012 pukul 09.00 (GMT +7), dari http://unity3d.com/unity/.

[15] Zaharuddin, G., Djalle., (2007). *The Making of 3D Animation Movie Using 3Dstudio Max*. Bandung : Informatika.