# DAFTAR PUSTAKA


[1] Mubah. A Safaril. (2011). "Strategi meningkatkan daya tahan budaya lokal dalam menghadapi arus globalisasi".Departemen Hubungan Internasional, FISIP, Universitas Airlangga, Surabaya. Volume24, Nomer 4 hal : 302-308

[2] wartakota live. (2010) Kesadaran Masyarakat Terhadap Budaya Sejarah rendah. Document.

[3] Grimshaw, Mark. (2008). "Sound and immersion in the first-person shooter..". Games Computing and Creative Technologies: Journal Articles (Peer-Reviewed). Paper 3.

[5] Ian Sommerville, *Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak)*, 6th ed., Hilarius Wibi Hardani, Ed. Jakarta, Indonesia: Erlangga, 2003.

[6] Hengky Fitrayco & Piere Dayaka. (2012) scribd website. http://id.scribd.com, diakses pada tanggal 17 September 2012, 17.33 WIB

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

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

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

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

[11] Hamilton, Kim, and Miles, Russell. 2006. *Learning UML 2.0*. United States of America: O'Reilly Media.

[12] Ratnasari Nurrohmah. Definisi UML. Dokumen.

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

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

[15] Universitas Mulawarman. (2011) ftikom-unmul. http://ftikom-unmul.nstars.org

[16] Unity Technologies., (2012). *Create the game you love with unity*.Diakses tanggal 22 September 2012 pukul 09.00 (GMT +7), dari http://unity3d.com/unity/.

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