DAFTAR PUSTAKA

[1] R.Brata Kamir, Nelistya Anne 2012, *Lubang Resapan Biopori*. Penebar Swadaya, Bogor.

[2] Putranto Adhi. 2013, *Pengembangan Game Edukasi Klasifikasi Hewan Menggunakan Adobe Flash Profesional CS5 Sebagai Media Pembelajaran*, UNY, Yogyakarta.

[3] Sommerville, Ian. 2011. *Software engineering Ninth Edition*. Pearson Education.

[4] Harsan, A. 2009, *Jago Membuat Game Komputer*, Mediakita, Jakarta.

[5] Laird, John. 2005. *History of Computer Game*. EECS Department of Eastern Michigan University. United States America.

[6] Suyanto. 2011. *Artificial Intelegence*. Informatika. Bandung.

[7] Rosa A.S, M. Salahudin. 2011. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Modula. Bandung.

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

[9] Munir, Rinaldi. 2004. *Algoritma Greedy*. Departemen Teknik Informatika Institut Teknologi Bandung. Bandung.

[10] Overmars, Mark. 2004. *Lerning Object Oriented Design by Creating Games*. Utrecht University. Netherlands

[11] Bailey, Mike. 2011. *Using Game Maker 8*. Oregon State University. United State Amerika

[12] Surbakti, Sriliani. 2010. *Poten*si *Pengelolaan Menuju Zero Waste*. Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya. Surabaya.

[13] Sibero, C Ivan. 2010. *Membuat Game 2D Menggunakan Game Maker*. MediaKom. Yogyakarta.

[14] Suyanto, M. 2004, *Mengembangkan Aplikasi Multimedia, Andi Offset*, Yogyakarta.

[15] Suyanto, M. 2003, *MULTIMEDIA Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing, Andi Offset*, Yogyakarta.

[16] Nugroho, Adi. 2009, Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan JAVA, Andi, Yogyakarta.

[17] http://www.teknojurnal.com/2013/03/30/bagaimana-cara-membuat-game-bagian-2/, diakses pada tanggal 16 Maret 2013. 21:24 WIB.

[18] http://www.teknojurnal.com/2013/03/30/bagaimana-cara-membuat-game-bagian-3/, diakses pada tanggal 16 Maret 2013. 21:58 WIB.

[19] http://www.gimp.org/2013/04/02/GIMP, diakses pada tanggal 2 April 2013. 20:34 WIB.