DAFTAR PUSTAKA

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

[2] Kompas (2009).*Perang Medan Area Cenderung terlupakan masyarakat*. http://nasional.kompas.com/read/2009/11/10/03220644/ diakses pada tanggal 19 – 4 – 2013 pukul 02.22 WIB.

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

[4] I Wayan Badrika (2006). *Sejarah : Untuk SMA Kelas XII*, Erlangga.

[5] Nalwan, Agustinus (1995) Pemrograman Animasi Dan Game Propesional. Jakarta : PT.Elex Media Komputindo.

[6] Game Pertama Di Indonesi. http://www.divinekids.com/ diakses pada tanggal 21-4-2013 pukul 07.00 WIB.

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

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

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

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

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

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

[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 WIB. dari http://unity3d.com/unity/.

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

[16] Hendi Hedratman & Robby. (2011) 3D Studio Max. Bandung : Informatika.

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

[18] Modul metode penelitian komunikasi. http://kk.mercubuana.ac.id/files/ 99022-11-180095452234.doc. Diakses tanggal 29 Juli 2013 pukul 01.24 WIB.

[19] Skala pengukuran dan instumen penelitian. http: //ocw .usu.ac.id/ course/ download /514- METODE-PENELITIAN/ ekm_ 2405_ slide_ skala _ pengukuran_ dan_ instrumen_ penelitian.pdf. Diakses tanggal 29 Juli 2013 pukul 01.24 WIB.

[20] Pengujian Perangkat Lunak.http: //drw .politekniktelkom.ac.id /Bebas/Bachelor% 20Degree /UML/ RUP/ bahan% 20uas % 20oot% 20if02%20dan% 20if04/if02 /sw%20testing /Pengujian%20Perangkat% 20 Lunak.doc. Diakses tanggal 29 Juli 2013 pukul 03.35 WIB.

[22] Path Planning fails http://www. cs. uu. nl/ docs/ vakken / mpp / other /path_planning_fails. pdf Diakses tanggal 21 Agustus 2013 pukul 06.01

[22] Omni Bot Waypointing

http : //www.Omni -bot .com /wiki /index. php? title =Omni bot_ Waypointing # Waypoint_ Commands Diakses tanggal 21 Agustus 2013 pukul 05.10 WIB