DAFTAR PUSTAKA

[1] Badan Pendidikan dan Latihan Mapaligi. 2003. Materi Dasar Perencanaan Perjalanan. Mapaligi: Bandung.

[2] Surya Dharma. 2008. Pendekatan, Jenis, Dan Metode Penelitian Pendidikan: Jakarta

[3] Sommerville, Ian. 2003. *Software Engineering* Rekayasa Perangkat Lunak. Penerbit Erlangga: Jakarta.

[4] http://bahasa.kemdiknas.go.id/kbbi/index.php, diakses pada 24 April 2013.

[5] Badan Pendidikan dan Latihan Wanadri. 2005. Teknik Dasar Hidup di Alam Bebas. Lembaga Penerbitan dan Buletin Wanadri: Bandung.

[6] Susilo, Taufik. 2012. Perancangan Media Informasi Tentang Prosedur Keselamatan Dalam Kegiatan Pendakian Gunung. UNIKOM: Bandung.

[7] Schell, Jesse. 2008. *The Art of Game Design*. Morgan Kaufmann Publisher: Burlington.

[8] Parent British Board of Film Classification. 2009. *Guide To Games Classification*. Publisher: England.

[9] McClarty, Orr. A, Frey. M, Dolan. P, Vassileva. V. 2012. *A Literature Review of Gaming in Education. Research Report*.

[10] Tim Agate Academy. 2012. Membuat Game. Agate Studio : Bandung.

[11] Suyanto, ST. 2003. *Artificial Intelligence*. Penerbit Informatika: Bandung.

[12] Desiani A, Arhami M. 2006. Konsep Kecerdasan Buatan. Penerbit ANDI: Yogyakarta.

[13] Sunyoto, Andi. 2010. Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application. Penerbit ANDI: Yogyakarta

[14] Prabowo Pudjo Widodo. 2011. Menggunakan UML. Penerbit Informatika: Bandung.

[15] Roger S Pressman Ph.D. 2012. Rekayasa Perangkat Lunak. Penerbit ANDI: Yogyakarta.

[16] MADCOMS. 2012. Kupas Tuntas Adobe Flash Professional CS5.5. Penerbit ANDI: Yogyakarta.

[17] MADCOMS. 2011. Kupas Tuntas Adobe Illustrator CS5. Penerbit ANDI: Yogyakarta.

[18] Jubilee Enterprise. 2012. 200 Trik Pilihan Photoshop CS6. Penerbit Elex Media Komputindo: Jakarta.