DAFTAR PUSTAKA

[1] _____ (2003). *Pengetahuan umum - kepramukaan*. http://pengetahuanumum.net/tag/pengetahuanumum-kepramukaan/. Diakses pada tanggal 26 september 2013.

[2] _____ (2007). *Lili is going to camp*. http://www. http://game-game.web.id/16280/. Diakses pada tanggal 13 Desember 2013.

[3] _____ (2011). *Game Edukasi Sebagai Penunjang Mengajar Yang Efektif*. http://pelatihanguru.net/category/game-edukasi. Diakses pada tanggal 30 Maret 2013.

[4] _____ (2004). *Aku bangga jadi pramuka satu pramuka untukmu*. http://www.pramukanet.org/index.php?option=com_content&task=view&id=459#.Uol72ic2CcI. Diakses pada tanggal 29 Maret 2013.

[5] Dennis, Wixom, Tergaden (2009). *System Analysis & Design, 3th* : John Wiley & Sons, Inc.

[6] Darmawan, Deni. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

[7] Shaleha, Syaefini, Evi. (2006). *Bahasa Inggris*. Bandung: Sarana Panca Karya Nusa.

[8] Goldstone, Will. (2009). *Unity Game Development Essentials.* Birmingham: Packt Publishing Ltd.

[9] Purwanto, Budi, Eko. (2008). *Perancangan dan Analisis Algoritma*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

[10] Henry, Samuel. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

[11] Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

[12] Nazir, Moh. (2005). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.

[13] Sumantri, Mulyani., dan Syaodih, Nana. (2006). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka

[14] Munir, Rinaldi, *Diktat Kuliah IF3051 Strategi Algoritma*. Bandung: STEI ITB

[15] Prabowo, Pudjo, Widodo., dan Herlawati. (2011). *Mengguanakan UML*. Bandung: Informatika.

[16] Sigit, Christianus (2010). *Top 100++ Freeware*. Yogyakarta: Elcom

[17] Pressman, Roger, S. (2001), Software Engineering: A Practitioner's Approach, Fifth Ed. New York, McGraw-Hill Book Company.