DAFTAR PUSTAKA

[1] Burhanudd, Andi Iqbal. 2011, *The Sleeping Giant: Potensi & Permasalahan Kelautan*. Surabaya: Brillian Internasional

[2] Hidayatullah, Priyanto., Aldi, Daswanto., Sulistyo, Ponco Nugroho. 2011, *Membuat Mobile Game Edukatif Dengan Flash*. Bandung: Penerbit Informatika

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

[4] PS. Tim Penulis. 2010, *Penanganan dan Pengolahan Sampah.* Jakarta: Penebar Swadaya.

[5] Pribadi, Beni. 2013, "PEMBANGUNAN *GAME* EDUKASI *SMART LABYRINTH* BERBASIS *DESKTOP*". Teknik dan Ilmu Komputer. Universitas Komputer Indonesia. Bandung.

[6] Von Neumann, John, Oskar Morgenstern. 1953, *Theory Of Games And Economic Behavior.*Princeton: Princeton University Press.

[7] Nilwan, Agustinus. 2010, *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama

[8] Chandler, Heather ., Rafael Chandler. 2011, *Fundamentals of Game Development*. LLC: Jones & Barlett Learning

[9] Sutopo, Ariesto Hadi. *Analisis dan Desain Berorientasi Objek.* Yogyakarta: J&J Learning

[10] Rosa, A.S., M. Shalahuddin. 2011, *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek).* Bandung: Modula

[11] Sutojo, T., Edy Mulyanto, Vincent Suhartono. 2010, Kecerdasan Buatan. Yogyakarta: Penerbit Andi