DAFTAR PUSTAKA

[1] Tonny Soehartono, Herry Djoko Susilo, Noviar Andayani, Sri Suci Utama, Jamartin Sihite, Chairul Saleh, Arifien Sutrisno,(2007) *Startegi dan Rencana Aksi Konservasi Orangutan Indonesia 2007-2017*. Jakarta, Indonesia: USAID – OCSP.

[2] Meijaard, E ; H.D. Rijksen., (2001). *Di Ambang Kepunahan ! Kondisi Orangutan Liar di Awal Abad ke-21*. Indonesia, Jakarta.

[3] Irfan, Muhammad., (2008). *Penegakan hukam terhadap tindak pidana satwa orangutan. Universitas Brawijaya*, Malang.

[4] Purwandari, Nuraini., (2010). *Aplikasi Permainan Labirin 3D Mengenal Objek Wisata di Indonesia Menggunakan Mobile*. *Universitas Gunadarma*, Depok .

[5] (2013, September) Esrb. ESRB ratings. [Online] http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp

[6] I. Sommerville (2003), *Software Engineering Rekayasa Perangkat Lunak*, Jakarta: Airlangga.

[7] Andang, Ismail., (2009) *Education Games (Menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif*). Yogyakarta : Pilar Media.

[8] Teresa Dillon, (2004) *Adventure Games for Learning and Storytelling*. *A Futurelab prototype context paper*: Adventure Author, FutureLab Report,.

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

[10] Heriady. (2007). *Pemrograman grafik 3D Menggunakan C & Open GL.* Yogyakarta: Graha Ilmu

[11] A. Rollings and D. Morris,(2004) *Game architecture and design*, New Riders,.

[12] S. Kusumadewi, *Artificial Inteligence*, (2003). *Teknik dan Aplikasinya*, Yogyakarta: Graha Ilmu,.

[13] Suyanto, (2007). *Artificial Intelligence (searching, reasoning, planing, learning)* Bandung : Informatika

[14] Kusumadewi, Sri dan Purnomo, Hari. (2010). *Aplikasi Logika Fuzzy Untuk Pendukung Keputusan.* Yogyakarta : Graha Ilmu.

[15] Rosa A.S – M. Shalahudin. (2011). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Modula. Bandung

[16] Hamilton, Kim, and Miles, Russell., (2006). *Learning UML 2.0*. United States of America: O'Reilly Media.

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

[18] Churchill, Gilbert A. (2005). *Dasar-Dasar Riset Pemasaran*, Jakarta, Erlangga.

[19] F Ayuliana (2009). *Teknik Pengujian Perangkat Lunak (Software testing techniques)*. Bandung: Informatika