DAFTAR PUSTAKA

[1]. Jasson. 2009. *ROLE PLAYING GAME (RPG) MAKER*. Yogyakarta : ANDI

[2]. Rosa A.S. dan M.Salahuddin. 2013.*Rekayasa Perangkat Lunak*.Bandung : INFOMATIKA

[3]. Ariyanto Febri . 2011. *GAME* EDUKASI MENGENAL DAN MEMBACA BAHASA ARAB dalam http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/520/jbptunikom-gdl-wijayanurd- 25989-6-12.unik.pdf diakses pada tanggal 4 Maret 2013 pukul 10.00 WIB.

[4]. Widodo, P. P., & Heriawati. 2011. *Menggunakan UML*. Bandung: Informatika.

[5]. Suparman.1991. *Mengenal ARTIFICIAL INTELLIGENCE*. Yogyakarta : ANDI OFFSET

[6]. Suyanto.2011.*ARTIFICIAL INTELLIGENCE*. Bandung : INFORMATIKA

[7]. Widiastuti, Nelly Indriani dan Setiawan Irwan. *Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo* dalam Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA) Volume. I Nomor. 2, Bulan Oktober 2012 - ISSN :2089-9033 diakses pada tanggal 1 September 2013 pukul 22.00 WIB

[8]. Luluvikar. 2011. *Aplikasi Mulitimedia Dalam Pembelajaran* dalam http://luluvikar.file.wordpress.com./2011/10/aplikasi-mulitmedia dlmpebelajaran. pdf diakses pada tanggal 1 November 2013 pukul 22.00 WIB.

[9]. Thasmita, Dian H. 2012. *ANALISIS SASTRA LAMA – SASTRA NUSANTARA*

[10]. Suhartono, Eko. 2011. http://ekosuhartono.blogdetik.com/dongeng-sastra-lama diakses pada tanggal 1September 2013 pukul 22.00 WIB.

[11]. Rosetyani, Annie http://annie-rosetyani.blogspot.com/kisah-budak-pahatu-lalis diakses pada tanggal 1September 2013 pukul 22.00 WIB.

[12]. Blackman, Sue Beginning. *3D GameDevelopment with Unity 4*