DAFTAR PUSTAKA

[1] Pressman, Roger S., Software Engineering A Practitioners Approach 7th Edition, Mac Graw Hill.

[2] UML Diagraming and Notation. Teknik Informatika, UNIKOM.

[3] Kendall, Object-Oriented System Analysis and Design Using UML, Pearson Prentice Hall, 2008.

[4] Munir, Rinaldi., Algoritma & Pemrograman Dalam Bahasa Pascal dan C, IF Informatika.

[5] Usdiati, Etit. Game Sebagai Media Pendidikan dan Pembelajaran. (2010). http://tribunjabar.co.id/read/artikel/31318

[6] Trijaya Kusumah, Reza. Konsep Diri Pecandu Game Online (Studi Deskripsi Tentang Konsep Diri Pecandu Game Online Di Kota Bandung). Skripsi. Bandung: Fakultas Sosial Politik Universitas Komputer Indonesia (2011).

[7] Beragam Desain Game Eduaksi dengan Adobe Flash CS5, Wahana Komputer dan Penerbit Andi . 2012.

[8] Suntoyo, Andi. Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application, Yogyakarta : STIMIK AMIKOM, 2010.

[9] Nilwan, Agustinus. Simulation Game ,Elex Media Komputindo.

[10] Supriyadi Bambang, Setyo Agus Muntohar. JEMBATAN (Cetakan ke-4). Yogyakarta : BetaOffset, Juni 2007

[11] Prawito, Udjianto. Mengenal Dunia Arsitektur, Kegiatan Profesi Arsitek dan Perancangan Arsitektur. FTSP Institut Teknologi Nasional (Itenas) Bandung.