# DAFTAR PUSTAKA


[1]. Mizanuddin. *Unity (game engine),* tersedia pada *http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_07.11.1567.pdf,* diakses tanggal 26 Februari pukul 15.06.

[2]. Selim Temizer. metode potential filed, tersedia pada http://people.csail.mit.edu/lpk/mars/temizer_2001/Potential_Field_Method/index.html, diakses tanggal 16 april pukul 14.00.

[3]. Tito. Sejarah *game*, terdapat pada, sejarah *game*, http://tito0809.wordpress.com/2011/02/13/pengertian-sejarah-dan-perkembangan-*game*/, diakses tanggal 9 maret 2012 pukul 10.00.

[4]. Pressman, Roger S. metode waterfall, tersedia pada http://makalah13.blogspot.com/2011/11/metodologi-waterfall.html, diakses pada tanggal 8 maret 2012 pukul 13.41.

[5]. Carlim. Pengertian unity 3dimensi, tersedia pada http://pengetahuan-carlim.blogspot.com/2011/11/unity-3d-unity-3d-adalah-sebuah-*game*.html, diakses pada tanggal 8 juli 2012 pukul 20.44.

[6]. Missyamel, 2010, Pengertian Teknologi *Game*, http://joeyamel.blogspot.com/2010/04/pengertian-teknologi-*game*.html, diakses pada tanggal 11 juli 2012 pukul 14:34.

[7]. Potential field, tersedia pada digilib.its.ac.id/public/ITS-Master-12914-Paper.pdf, diakses pada tanggal 24 mei 2012 pukul 16.34

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

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

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