DAFTAR PUSTAKA

[1] [Galvao et al., 2000] Galvao, Joao Rafael. Martins, Paulo Garcia. and Gomes, Mario Rui. (2000). Modelling Reality With Simulation *Game*s for a Cooperative Learning. *Proceedings of the 2000 Winter Simulation Conference.*

[2] Juliastika. (2012). *Game* Programming. *Jurnal Design game dan level.*1-5.

[3] Setya Winarno, (2011), House Seismic Vulnerability and Mitigation Strategies: Case of Yogyakarta City, *Jurnal Penanggulangan Bencana Volume 2 Nomor 2*, Tahun 2011.

[4] Nasution Helfi. Program Studi Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Tanjungpura Pontianak. *Implementasi Logika Fuzzy pada Sistem Kecerdasan Buatan.* Pontianak.

[5] Widinugroho Dani. Hariadi Moch. Teknik Elektro ITS, Surabaya. *RANCANG BANGUN RESPON DUA AGEN OTONOM DALAM AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN METODE LOGIKA FUZZY.* 2011 Surabaya.

[6] ACF *Pengalaman Respon Banjir* , Jakarta, 30 November 2009.

[7] Prof (R). Drs. Erman Mawardi, Dipl.AIT. Asep Sulaeman, ST "*PARTISIPASI MASYARAKAT DALAM PENGURANGAN RESIKO BENCANA BANJIR*" Jakarta, Desember 2011.

[8] Tim Kajian Yayasaan Pengabdi Masyarakat. *PENELITIAN DASAR DAN PERSIAPAN UNTUK SUB PROYEK SISTEM PERINGATAN DINI DAN EVAKUASI DINI DI KABUPATEN JEMBER*. Evaluasi Simulasi Banjir Bandang di Desa Pace Kecamatan Silo 2010.

[9] Mislan. Pengajar Hidrologi-Jurusan Fisika FMIPA Universitas Mulawarman. *BENCANA BANJIR, PENGENALAN KARAKTERISTIK*

DAN KEBIJAKAN PENANGGULANGANNYA DI PROVINSI KALIMANTAN TIMUR. April 2011.

[10] Brookings-Bern Project on Internal Displacement 1775 Massachusetts Avenue, NW. *MELINDUNGI PARA KORBAN BENCANA ALAM*. Washington, DC. Juni 2006.

[11] Pablo Moreno-Ger a,*, Daniel Burgos b, Iván Martínez-Ortiz a, José Luis Sierra a, Baltasar Fernández-Manjón a. Spain. *Educational game design for online education.* Computers in Human Behavior (2008).

[12] Kusumadewi Sri. Purnomo Hari. *APLIKASI LOGIKA FUZZY untuk pendukung keputusan* – edisi ke dua – Yogyakarta; Graha Ilmu. 2013.

[13] Pirovano Michele. *The Use of Fuzzy Logic for Artificial Intelligence in games*. Department of Computer Science, University of Milano, Milano, Italy. Desember 2012.

[14] Hamam Abdelwahab, Mohamad Eid, Abdulmotaleb El Saddik, Nicolas D. Georganas. *A Fuzzy Logic System for Evaluating Quality of Experience of Haptic-Based Applications.* Laboratory University of Ottawa, Canada.

[15] Permadi Yogi. *GAME EDUKASI MENGENAL DAN MENYUSUN HURUF ALPHABET.* Universitas Komputer Indonesia. Bandung 2011.

[16] Abdul Aziz Hamzah. *MAKING APPLICATION USING BLENDER*

GAME BOUNCE VERSION 2.49A. Perpustakaan Universitas Gunadarma . 2005.

[17] Kusna Ra'uf Uzi. *PEMBUATAN GAME MATCH 10 MENGGUNAKAN ADOBE FLASH.* YOGYAKARTA 2013.

[18] Fibrianto Rizqi Ahmad. *Kecerdasan Buatan Pada Automation Bot Multiplayer Game dengan Finite-State Machine dan Fuzzy Logic*. Bandung 2014.

[19] Hanks Brad. *Unified Modeling Language (UML).* South Jordan 2014

[20] Creighton Ryan Henson. *Unity 3D Game Development by Example*. 2008

[21] *Ziqqi Alfiam Moch. PERANCANGAN SISTEM LINGKUNGAN UNTUK SIMULASI KEBAKARAN MENGGUNAKAN VISUALISASI 3D.* Politeknik Elektronika Negeri Surabaya. Surabaya 2002.

[22] Eko Setianto Sigit. *PENGENALAN ADOBE PHOTOSHOP CS.* Jakarta 2006.

[23] Proboyekti Umi. *SOFTWARE PROCESS MODEL ING*. Jakarta 1997.

[24] Metodologi berorientasi obyek. *PENGANTAR MODOLOGI BERORIENTASI OBJEK*. Jakarta 2014