DAFTAR PUSTAKA

[1] Pressman, Roger S. (2002). Rekayasa Perangkat Lunak: pendekatan praktisi. Andi.

[2] Salen, Katie; Zimmerman, Eric (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press, hal. 80.

[3] Rollings, Andrew; Morris, Dave (2004). *Game Architecture and Design: A New Edition*. New Riders.

[4] Jones, Key (1995). *Simulations: A Handbook for Teachers and Trainers*. Kogan Page, hal. 21.

[5] Wampler, Bruce E. (2001), *The Essence of Object Oriented Programing with Java and UML*. Addison Wesley.

[6] Shalahuddin, M dan Rosa A. S (2011), Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek). Modula.

[7] Kusumadewi, Sri. (2002). Analisis dan *Desain* Sistem *Fuzzy* (Menggunakan Toolbox MATLAB). Graha Ilmu.

[8] Unity Technologies. (2012). *Create the game you love with unity*. Diakses tanggal 30 Maret 2014 pukul 09.00 WIB. dari http://unity3d.com/unity/.

[9] Andang, Ismail. (2006). *Education Games* (Menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif). Pilar Media.

[10] Permana, Budi. (2009). *Seri Penuntun Praktis Adobe Photoshop CS4.* Elex Media.

[11] Ferry, I.H. (2003). Rancangan dan Pengujian Performansi Sistem Pemanas Air Perpaduan Energi Surya dan LPG. Pilar Media.