DAFTAR PUSTAKA

[1] A,Rosa.S,. Shalahudin,M,. (2013), *Rekayasa Perangkat Lunak*, Bandung:Informatika.

[2] Adam, E,.2010., Fundamentals of Game Desaign (2nd Edition), New Rider: Berkeley.

[3] C.Sibero, Ivan.(2009). *Langkah Mudah Membuat Game 3D.* Yogyakarta: Mediakom.

[4] Dharma Kasman, Akhmad., 2013, *Trik Mudah Menguasai OOP dengan PHP,* Lokomedia, Yogyakarta.

[5] Fujita ,Kimiko.2012. *Pengaruh Motivasi Mengikuti Ekstrakulikuler Robotika Terhadap Kemampuan Penalaran dan Kreativitas Siswa.* Tersedia http://www.kon.org/urc/v5/fujita.html, akses : 28/08/2013, jam : 05.45 WIB.

[6] Hidayatullah, Priyanto,. Daswanto, Aldi,. and Nugroho, Sulistyo Ponco, (2011), *Membuat Mobile Game Edukatif dengan Flash*. Bandung: Informatika.

[7] Kwarnas Gerakan Pramuka(1983),.Buku *Pedoman Kepramukaan* , Jakarta.

[8] Pranowo, Galih. (2011), *Kreasi Animasi Interaktif dengan Action Script 3.0 pada Flash CS5*, Yogyakarta: Andi.

[9] Radion Purba, Kristo. Nurhasanah, Rini. Azis Muslim, M. *Implementasi Logika Fuzzy untuk Mengatur Perilaku Musuh dalam Game Bertipe Action-RPG.* Akses: 11/09/2013, jam: 08:32 WIB.

[10] Sommerville, Ian. (2011), Software Engineering, 9th, Addison Wesley.

[11] Suparman, *Artificial Intellegence*, Penerbit Andi Offset Yogyakarta, Edisi pertama, 1991.

[12] Susilo, Juliati,.dkk,.(2008). *Mengenal Gerakan Palang Merah dan Bulan Sabit Merah Internasional.* Jakarta: Palang Merah Indonesia Pusat.

[13] Susilo, Juliati.,Mulyadi, Asep., Utami, Rina.,2008, *Pertolongan Pertama Palang Merah Remaja Tingkat Wira*, Jakarta

[14] Suyanto , 2011, *Artificial Intelligence Searching, Reasoning, Planning dan Learning*, revisi ed. Bandung: Informatika.

[15] _____, *HRD*. http://www.pmi.or.id/ina/hrd/. Akses: 06/11/2013, jam : 22.00