DAFTAR PUSTAKA

[1] " Ini Alasan Minat Generasi Muda Kenali Sejarah Menurun, " [Online], Tersedia: http://news.okezone.com/read/2011/11/10/ini-alasan-minat-generasi-muda-kenali-sejarah-menurun [Diakses pada tanggal 10 oktober 2014]

[2] I. Sommerville, *Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak), 6th ed., Hilarius Wibi Hardani, Ed.,* Jakarta : Erlangga, 2003.

[3] "Sejarah Teuku Umar," [Online], Tersedia: http://rindamiskandarmuda.mil.id/teuku-umar [Diakses pada tanggal 7 Oktober 2014].

[4] Adam. Ernest, *Fundamentals of Game Design 2nd Edition,* Berkeley : New Riders, 2009.

[5] I. Andang, *Education Games (Menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif)*, Yogyakarta : Pilar Media, 2006.

[6] M. Fowler, *UML Distilled Edisi 3 Panduan Singkat Bahasa Pemodelan Objek Standar,* Yogyakarta : Andi, 2005.

[7] Darmawan. Erico, *Pemrograman Berorientasi Objek C# yang susuah jadi mudah, Bandung* : Informatika, 2013.

[8] D. Irwanto, *Perancangan Object Oriented Software Dengan UML*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2006

[9] Roedavan. Rickman, *Unity Tutorial Game Engine, Bandung* : Informatika, 2014.

[10] "A* Pathfinding for Beginners," [Online], Tersedia: http://www.policyalmanac.org/*game*s/aStarTutorial.htm [Diakses pada tanggal 22 Oktober 2014].

[11] " Adobe Photoshop CS5. " [Online], Tersedia: http://www.adobe.com/special/products/photoshop/cds.html [Diakses pada tanggal 7 oktober 2014]

[12] Prof.Dr. Sugiyono, *Metode PenelitianPendidikan Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D,* Bandung : Alfabeta,2008.

[13] Sumanto, *Teori dan Aplikasi Metode Penelitian*, Yogyakarta : CAPS, 2014.

[14] Riftadi, Mohammad (2007). Variasi Penggunaan Fungsi Heuristik dalam Pengaplikasian Algoritma A*. Jurnal Teknik Informatika Institut Teknologi Bandung.