

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, Ernest. 2010. *Fundamentals of Game Design*. United States : New Riders.
- Adams, Ernest. 2013. *Fundamentals of Game Design Third Edition*. United States : New Riders.
- Agung Pamungkas, dkk. 2014. Jurnal : Penerapan Algoritma A* (A Star) pada Game Edukasi The Maze Island Berbasis Android.
- Agustinus Christianto, dkk. 2015. Jurnal : Pembuatan Aplikasi Game 2D “ Little Kingdom of Pardjajaran” Menggunakan RPG Maker VX ACE.
- Alvian Putra Mahardhika dan Dwi Kuncoro. 2015. Pembuatan Game Android 2D Petualangan Mr. Kentang Menggunakan Unity.
- Arjoranta, Jonne. 2011. Jurnal : Defining Role-Playing Games as Language Game.
- A.S., Rosa dan Shalahudding, M. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika.
- Blackman, S. 2011. *Beginning 3D Game Development with Unity*. New York :Apress.
- Chu, A.D. 2013. Early Growth of Mexicn – American Children : L. Matern Child Health J.
- Community, eWolf. 2012. *Index Lengkap Syntax/eWolf Community*. Mediakom : Yogyakarta.
- Creighton, Ryan Henson. 2010. *Unity 3D Game Development by Example Beginner’s Guide*. UK : Packt Publishing Ltd.
- Indrajani, S,Kom., MM. 2011. *Perancangan Basis Data dalam All in 1*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- M. Rosmidi Zamroni, dkk. 2013. Jurnal : Rancangan Bangun Aplikasi untuk Pembelajaran Anak Menggunakan HTML 5. Lamongan : Universitas Islam Lamongan.
- Muhammad Dahria. 2008. Jurnal :Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*).

- Muhammad Hisyam Fadhlurrahman, dkk, 2013. Jurnal : Implementasi dan Analisis Penggunaan Algoritma A-Star dengan Prioritas pada Pemilihan Rute Lintas Kendaraan Roda Dua.
- Murtiwiyati dan Glenn Lauren. 2013. Jurnal : Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android.
- Pramono, Andy. 2015. Jurnal : Algoritma Pathfinding A* pada Game RPG Tanaman Higienis.
- Riska Nurtantyo Sarbini, dkk. 2015. Jurnal : Pengembangan Game Content Model Untuk Game-Based Learning Pemahaman Berlalu Lintas.
- Rizky, Soetam. 2011. Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta : Andi Offset.
- Roedavan, Rickman. 2016. Unity Tutorial Game Engine Edisi Revisi. Bandung : Informatika.
- Roger S. Pressman, Ph.D. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak Edisi 7*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Samuel Henry. 2010. Cerdas dengan Game : Panduan Praktis Bagi Orang tua dalam Mendampingi Anak Bermain Game. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Schell, Jesse. 2008. *The Art of Game Design*. Burlington : Morgan Kaufmann Publisher.
- Sulihati dan Andriyani. 2016. Jurnal : Aplikasi Akademik Online Berbasis Mobile Android pada Universitas Tama Jagakarsa.
- Suyanto. 2014. Artificial Intelligence, Searching – Reasoning – Planning – Learning, Revisi Kedua. Bandung : Informatika.
- Veronika Mutiara, dkk. 2013. Jurnal : Optimasi Pencarian Jalur dengan Metode A-Star.
- Yogi Siswanto dan Bambang Eka Purnama. 2013. Jurnal : Rancang Bangun Aplikasi Mobile Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam untuk Anak Kelas VI Sekolah Dasar. Surabaya : Journal Speedi.
- Yong Fikri dan Sunaryo. 2013. Jurnal : Using “What Is The Question Game” In Teaching Speaking to Junior High School Student.

Harel and Moore. 2011. *State Transition Diagram*.
<http://www.cs.unc.edu/~stotts/145/CRC/state.html>. Diakses pada tanggal 10 Oktober 2017.

<https://unity3d.com/services>. Diakses pada tanggal 10 Oktober 2017.

<https://unity3d.com>. Diakses pada tanggal 10 Oktober 2017.

<https://reviews.financesonline.com/p/painttool-sai/> Diakses pada tanggal 12 Oktober 2017.

What is BLACK Box Testing? Techniques, Example & Types.
<https://www.guru99.com/black-box-testing.html>. Diakses pada tanggal 11 Desember 2017.