

DAFTAR PUSTAKA

- Baskoro, Wiku. 2016. *Daftar Genre Video Game Beserta Penjelasannya*. <https://dailysocial.id/post/jenis-genre-game> (diakses pada tanggal 15 Oktober 2017)
- Charifa, Prisyafandiafif. 2011. *Penerapan Algoritma Depth-first search dan Backtracking dalam Program Pembentuk Maze*. Makalah Strategi Algoritma. Bandung, Indonesia: Institut Teknologi Bandung.
- Creighton, Ryan Henson. 2010. *Unity 3D Game Development by Example Beginner's Guide*. Packt Publishing.
- ESRB. Tanpa Tahun. *ESRB Rating Guide*. http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.aspx (diakses pada tanggal 15 Oktober 2017)
- Haag, Stephen, and Maeve Cummings. 2008. *Information Systems Essentials, Second Edition*. New York: McGraw-Hill Higher Education.
- Krismiaji. 2010. *Sistem Informasi Akuntansi*. Yogyakarta: UPP AMP YKPN.
- Marhaendro, Bayu Setyawan. 2012. Skripsi: *Optimasi Rute Perjalanan Ambulance Menggunakan Algoritma A-Star*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh November.
- Muhamad, As'adi. 2009. *Game dan Pembelajaran*. Jakarta: Pilar Media.
- Pahlevy, Randy, Tesar. 2010. *Rancang Bangun Sistem pendukung Keputusan Menentukan penerima Beasiswa dengan Menggunakan metode Simpele Additive Weighting (SAW)*. Skripsi Program Studi Teknik Informatika. Surabaya, Indonesia: Universitas Pembangunan Nasional "Veteran".
- Suyanto. 2014. *Artificial Intelligence*. Bandung: Informatika.
- Wibowo, Aris. 2016. *Ada 4 Jenis dan Genre Game, Yang Mana Favorit Kamu?*. <http://www.pricebook.co.id/article/review/2016/01/26/3593/ada-4-jenis-dan-11-genre-game-yang-mana-favorit-kamu?> (diakses pada tanggal 15 Oktober 2017)
- Yahya, Isy. 2014. Skripsi: *Peningkatan Kemampuan Mengerjakan Maze Melalui Metode Proyek Pada Anak Kelompok B di TK Cempaka Kecamatan Kabila Kabupaten Bone Bolango*. Sulawesi: Universitas Negeri Gorontalo.
- Yusuf, Rosikhan Maulana dan Aristiawan. 2013. *Unity 3D – Game Engine*. <http://www.hermantolle.com/class/docs/unity-3d-game-engine/> (diakses pada tanggal 15 Oktober 2017)