

## DAFTAR PUSTAKA

- Aryanto, S., Retnowati, N.D., Basir, B., 2014, Simulator Kendali Pesawat Terbang Extra 300 L Berbasis 3D dengan Metode Simulation Game, *Compiler*, 3(1).
- Baraja, A., 2010, Implementasi Sistem Informasi Akademik Di Universitas Surakarta, *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 1(2).
- Fullerton, T., 2008, *Game Design Workshop: A Playcentric to Creating Innovative Games*, CRC press.
- Hanggoro, A.C., Kridalukmana, R., Martono, K.T., 2015, Pembuatan Aplikasi Permainan Jakarta Bersih Berbasis Unity, *Teknologi dan Sistem Komputer*, 3(4).
- Hidayat, A., Adiputra, B.D., 2015, Perancangan Game Flight Simulator N219 yang Dikendalikan dengan Perangkat Smartphone Android melalui Media Wi-Fi, *Compiler*, 4(1).
- Kusumadewi, S., 2003, *Artificial Intelligence (Teknik dan Aplikasinya)*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Nurhajizah, S., 2016, Implementasi Multimedia Development Life Cycle pada Aplikasi Pengenalan Lagu Anak-anak Berbasis Multimedia, *PROSISKO*, 3(2).
- Prasetyo, E.T., Retnowati, N.D., 2015, Penerapan Kecerdasan Buatan Pada Game "Air Strike STTA" Berbasis Client Server pada Android, *Compiler*, 4(1)
- Pratama, W., 2014, Game Adventure Misteri Kotak Pandora, *Telematika*, 7(2).
- Sutopo, A.H., 2003, *Multimedia Interaktif dengan Flash*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Wardhani, R., Yaqin, M.H., 2013, Game Dasar-dasar Hukum Islam dalam Kitab Mabadi'ul Fiqh Jilid I, *Teknika*, 5(2).
- Windasari, I.P., Satoto, K.I., Rahadi, M.R., 2016, Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika berbasis Android, *Teknologi dan Sistem Komputer*, 4(1).

## DAFTAR REFERENSI INTERNET

Blender, *Blender's History*. From [https://docs.blender.org/manual/en/dev/getting\\_started/about/history.html](https://docs.blender.org/manual/en/dev/getting_started/about/history.html), 18 Juni 2018

BornCG, 2008, *Learn Technology Simply*. From <https://www.youtube.com/user/cgboorman>, 10 April 2018

Yanuanda, 2016, *Klasifikasi dan Jenis Game*. From <https://www.yanuanda.com/2016/04/klasifikasi-game.html>, 16 Juni 2018