

DAFTAR PUSTAKA

- Anonym. *Game Design & Development*.
http://www.emalgam.com/game_development.htm, 13 April 2015
- Anonym. *Memahami Pengertian Pelayanan Bermutu*.
<http://ikhtisar.com/memahami-pengertian-pelayanan-bermutu/>, 18 Mei 2016
- Clark, Donald. 2006. *Games and E-learning*.
http://www.caspianlearning.co.uk/Whtp_caspian_games_1.1.pdf, 11 Maret 2015
- Derakhshani, R. L, Derakhshani, D. 2013. *Autodesk 3DS Max 2014 Essentials*.
Canada: Sybex A Wiley Brand
- Dwi Agustina Wulandari. (tanpa tahun). *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kalibawang*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Elias, Herlander. 2009. *First Person Shooter The Subjective Cyberspace*. Covilhã: LabCom Books
- Huda dalam Asrofi (2013:9). *Pengertian Unified Modeling Language (UML)*.
Politeknik Negeri Jember : Jember
- Kusuma Tri Handayani. 2011. *Pembuatan Animasi 3D Organ Reproduksi Manusia Untuk Meningkatkan Pemahaman Remaja Dalam Penyuluhan Kesehatan Reproduksi Remaja*. Jakarta: Universitas Islam Negeri
- Minartiningtyas, B. A. 2013. *Pengertian UML*.
<http://informatika.web.id/pengertian-uml.htm>, 14 April 2015
- Nugroho, Adi 2006 *Strategi Penjualan Melalui Internet*, Andi Offset, Yogyakarta
- Pramadika, Taufan. 2010. *Pengaruh Bermain Video Game Tipe First Person Shooter Terhadap Waktu Reaksi Yang Diukur Dengan Attention Network Test*. Bab 2 Tinjauan Pustaka,
eprint.undip.ac.id/44886/1/Taufan_Pramadika_22010110130193_Bab0KTI.pdf

Yudhanto, Prasetyo Adi. 2010. *Perancangan Promosi Produk Edu-Games Melalui Event*. Laporan Tugas Akhir. Universitas Komputer Indonesia Bandung