

DAFTAR PUSTAKA

- Alya, (2016) *Pengertian Game Menurut Para Ahli*
<http://www.indonesiastudent.com/pengertian-game-edukasi-menurut-para-ahli-dan-contohnya-lengkap/> [13 Juni 2016]
- Ardine, A (2016) *Mengenal Tipe-tipe Game*
https://www.kompasiana.com/femiardine/mengenal-tipetipe-game_552a43b2f17e61b46fd6243b [24 Mei 2016]
- Class, H. 2013. *Unity 3D Game Engine 2013*
<http://www.hermantolle.com/class/docs/unity-3d-game-engine/> [16 Maret 2016]
- Devita, I, (2014). *Sang Patriot Sebuah Epos Kepahlawanan*. Jakarta: Gramedia Distribusi.
- Glossary. 2008. *3D Renderin*
<http://www.3drender.com/glossary/3drendering.html> [15 Maret 2016]
- Griffiths, I. 2012. "Programming C# 5.0". Sebatopol: O'Reilly
- Hikmatyar, M. 2015. "Analisis Pengembangan Game Edukasi "Indonesiaku" Sebagai Pengenalan Anak Usia 12-15 Tahun".
- Kusuma, T.H. 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 Juni 2016]
- Nur R.S, 2016. *Perancangan User Interface dan Character System Pada Aplikasi Board Game Monopoly "Jember Tour"*. Jember. Skripsi Politeknik Negeri Jember.

Purnama A.A. 2013. *Pembuatan Gamer “Kill Mutant Chronicles” Dengan Menggunakan FPS Creator X10*. Yogyakarta.

<http://repository.amikom.ac.id/index.php/detail/4832/PEMBUATAN%20G>
AME [21 Oktober 2016]

Post,Jember. 2015. *Sekilas Sejarah Letkol. Moch. Sroedji*

<http://www.jemberpost.com/pendidikan/tokoh-prestasi/sekilas-sejarah-letkol-moch-sroedji/> [6 Maret 2016]

Vickri A.B. 2016. *Perancangan Partycle System dan Character System Pada Game First Person Shooter (FPS) 3D “Operation Imbalance”*. Jember. Skripsi Politeknik Negeri Jember.

Wawan D.F.,Wardono.,Supriyono. 2012. *Pembelajaran TGT Melalui Pendekatan PMRI Berbantuan Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif*

[https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:HNHwGIPTFQ4J:https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujme/article/view/3334/3075+](https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:HNHwGIPTFQ4J:https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujme/article/view/3334/3075+&cd=1&hl=en&ct=clnk&gl=id)
&cd=1&hl=en&ct=clnk&gl=id [16 Juni 2016]

Widodo, A. 2011. *“Implementasi Virtualisasi Perpustakaan 3D Berbasis Web dengan Blender Game Engine”*.