

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pressman, *Software Engineering : A Practioner's Approach*. New York: Mc Graw - Hill, 2010.
- [2] Primagama, *Strategi Tembus Perguruan Tinggi Favorit Sejarah*. Yogyakarta, Indonesia: ANDI, 2004.
- [3] Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta, Indonesia: PT. Raja Grafindo, 2011.
- [4] Andang Ismail, *Education Games*. Yogyakarta, Indonesia: Pro U Media, 2009.
- [5] Andi, *Membuat game RPG dengan RPG Maker*, Andi Offset, Ed. Yogyakarta, 2013.
- [6] Iwan Binanto, *Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya*. Yogyakarta, Indonesia: C.V Andi, 2010.
- [7] Ari Prabawati, *Panduan Praktis Desain Grafis Profesional dengan Adobe Photoshop CS 4*. Yogyakarta: CV. Andi, 2010.
- [8] Alit Mahendra. (2009) oke stats. [Online]. <http://oke.or.id/wp-content/plugins/downloads-manager/upload/Struktur%20Navigasi.pdf>
- [9] Penny de Bly, *Holistic Game Development with Unity*. New York: Focal Press, 2015.
- [10] I Wayan Badrika, *Sejarah untuk SMA Kelas XI*, Moch. Ridwan Muchlis, Ed. Indonesia: Erlangga, 2006.