

DAFTAR PUSTAKA

- Andi. 2014. *Mudah membuat Game 3 Dimensi Menggunakan Unity 3D*. Yogyakarta : Andi.
- Ardiyanto, Ari. 2012. *Game Edukasi Sebagai Sarana Menjaga Kebersihan Dan Kesehatan Gigi Untuk Anak-anak Usia 5-6 Tahun*. Tugas Akhir Skripsi. Teknik Informatika Ilmu Komputer. Bandung: Siadin System PSI UDINUS.
- Ariansyah, Febri. 2013. *Pembuatan Aplikasi Game Superhero Pasta Gigi VsTooth Germs*. Tugas Akhir Skripsi. Teknik Informatika Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia. Bandung : UNIKOM
- Convree. 2009. *convree.been.edu.tr*. Diakses pada tanggal 05 april 2016
- Djamil, Melani Sarjono. 2009. *A-Z Kesehatan Gigi*. Jakarta : Tiga Serangkai.
- Fauzi, Muhammad. 2013. *Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Karies Untuk Anak 6-8 Tahun*. Jurnal. Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut. ISSN:23202-7339 Vol. 10 No. 15 2013.
- Jasson. 2009. *Role Playing Maker Software Penampung Kreativitas Inovasi Dan Imajinasi Bagi Game Designer*. Yogyakarta : Andi.
- Ladjamuddin, Al-bahrabin. 2004. *Konsep Sistem basis Data Dan Implementasinya*. Tangerang : Graha ilmu.
- Ladjamuddin, Al-Bahra bin. 2006. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Tangerang : Graha Ilmu.

Prabowo, P. (2011). Menggunakan UML. In P. P. Herlawati, *Menggunakan UML* (p. 15). Bandung: Informatika.

Simarmata, Janner. 2007. *Perancangan Basis Data*. Medan : Andi.

Simarmata, Janner. 2009. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Medan : Andi.

Sulviana, Evi. 2014. *Rancang Bagun Edugame Pembelajaran Kesehatan Gigi Untuk Anak-anak Berbasis Unity 3D*. Jurnal, Teknik Informatika STMIK GI MDP Palembang. ISSN : 23202-7339.

Suyanto, M. 2005. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi.

Tohari, Hamim. 2013. *Analisis Serta perancangan Sistem Informasi Melalui pendekatan UML*. Madiun :Andi.

Verdi, Y. (2012). Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek. In Y. Verdi, *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek* (pp. 6,268,269,270). Yogyakarta: Mitra Wacana Media.