

DAFTAR PUSTAKA

- Cook, S., 2002, *Speech recognition HOWTO*, <http://tldp.org?HOWTO/pdf/Speech-Recognition-HOWTO.pdf>, diakses 4 Maret 2015.
- Fansuri, A. M., 2012, *Pembuatan Aplikasi Video Game Tiga Dimensi dengan Kontrol Suara Menggunakan Unity 3D dan Framework Sphinx-4*, Skripsi, Fakultas MIPA, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Firman, M., 2010, *Pemain Game Indonesia Naik 33% per tahun*, <http://teknologi.news.viva.co.id/news/read/162371-pemain-game-indonesia-naik-33-per-tahun>, diakses tanggal 20 Juni 2016.
- Gouvea, E., 2008, *Learning to Use the CMU Sphinx Automatic Speech Recognition System*, <http://www.speech.cs.cmu.edu/sphinx/tutorial.html>, diakses 2 Maret 2015.
- Graupmann, T., 2015, *Word Detection : Verbal Command*, <https://github.com/tgraupmann/TAGENIGMA-Docs/blob/master/Word-Detection.md>, diakses pada 20 April 2016.
- Harahap, Y.M., 2015, *Perancangan Game Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini dengan Adobe Flash CS 5*, <http://repository.usu.ac.id/handle/123456789/44067>, diakses 3 Maret 2015.
- Harmoko, B.B., 2008, *Pembuatan Game 3D "Find" Dengan Latar Belakang FMIPA UGM, Tugas Akhir*, Fakultas MIPA, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Hendratman, H., 2014, *The Magic of 3D Studio Max*, Informatika, Bandung.
- Kurniawan, E., 2014, *Analisis Kualitas Realtime Video Terhadap Bandwidth Jaringan yang Tersedia (Aplikasi Pada Laboratorium Sistem Komunikasi Radio FT-USU)*, Universitas Sumatra Utara, Medan.
- Luqman, 2006, *Pembuatan Komponen Linguist Untuk Sistem Pengenalan Ucapan Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Framework Sphinx-4*, Tugas Akhir, Fakultas MIPA, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Neumann, J. Von dan Morgenstern, O., 1953, *Theory of Games and Economic Behavior Third Edition*, Princeton University Press, Amerika Serikat.
- Pamungkas, A., 2005, *Rancang Bangun Aplikasi Permainan 3D Karambol dengan Menggunakan DirectX 8.1*, Tugas Akhir, Fakultas MIPA, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Putra, 2008, *Pengembangan 3D Game : Luftwaffe nazi's extraordinary wings. Tugas Akhir*, Universitas Atmajaya, Yogyakarta.
- Rahardjo, B., 2015, *Mudah Belajar C#*, Informatika, Bandung.



- Roedavan, R., 2014, *Unity Tutorial Game Engine*, Informatika, Bandung.
- Sugiyono, 2008, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Suprihantoro, A., 2011, *Makalah Aplikasi Komputer: Perkembangan Komponen Peralatan Input Komputer*, Program Pasca Sarjana Manajemen dan Bisnis Institut Pertanian, Bogor
- Tjahyadi, M.P., 2014, *Prototipe Game Musik Bambu Menggunakan Engine Unity 3D*, Jurnal, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Sam Ratulangi.
- Wahyudi, A.K., 2014, *Analisis Perbandingan Bauran Pemasaran pada Genre Game*, Manajemen Bisnis Telekomunikasi dan Informatika Universitas Telkom, Bandung.