

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aditya, Wisnu. Rusdianto, Deni Sagita dan J, Eriq M. Adam. 2013. *Rancang Bangun Permainan Perang Kemerdekaan Indonesia Berbasis Web*. Program Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer : Universitas Brawijaya (<http://filkom.ub.ac.id/doro/archives/detail/DR00003201306>)
- [2] Creswell, John W. 1994. *Research Design*. California : SAGE Publications.
- [3] Girona. 2013. *Sugeno Fuzzy Inference System*. University College Cork. Ireland
- [4] Hong, J dan Chong, S. 2012. *Evolving Reactive NPCs for the Real-Time Simulation Game*. Dept. of Computer Science, Yonsei University 134 Sinchon-dong, Sudaemoon-ku Seoul 120-749, Korea
- [5] Ichwan, M dan Hakiky, Fifi. 2011. *Pengukuran Kinerja Goodreads Application Programming Interface (API) Pada Aplikasi Mobile Android*. Jurnal Informatika No.2 , Vol. 2, Mei – Agustus 2011
- [6] Kose, U. 2012. *Developing a Fuzzy Logic Based Game System*. Jurnal Computer Technology and Application 3 (2012) 510-517. Directorate of Computer Center, Usak University, Usak 64200, Turkey
- [7] Latief, Nurul M, dkk. 2013. *Training Monitoring System for Cyclist Based on Android Application Development*. Department of Communication Engineering, Faculty of Electrical Engineering, Universiti Teknologi Malaysia
- [8] Kusumadewi, S., dan Purnomo, S. 2010. *Aplikasi Logika Fuzzy untuk Pendukung Keputusan*. Penerbit : Graha Ilmu. Yogyakarta
- [9] Mashudi, I, Arif. 2012. *Penerapan Perilaku Cerdas Pada Obyek di dalam Game Flash Tower Defense*. Fakultas Teknologi Informasi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya.
- [10] Munawar. 2005. *Permodelan visual dengan UML*. Graha Ilmu. Yogyakarta
- [11] Nazruddin, Safaat H. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika

- [12] Pirovano, M. 2012. *The Use of Fuzzy Logic for Artificial Intelligence in Games*. Departement of Computer Science, University of Milano, Italy.
- [13] Reynolds, Craig W. 1999. *Steering Behaviors For Autonomous Characters*. Sony Computer Entertainment America.
- [14] Sutejo, T., Mulyanto, E dan Suhartono, V. 2011. *Kecerdasan Buatan*. Penerbit : Andi Offset. Yogyakarta
- [15] Wardhana, M, Istiar. 2009. *Kecerdasan Buatan dalam Game untuk Merespon Emosi dari Teks Berbahasa Indonesia Menggunakan Klasifikasi Teks dan Logika Fuzzy*. Tesis telah dipublikasi. Surabaya: ITS Surabaya.
- [16] Widiastuti, N, Indriani. 2012. *Model Perilaku Berjalan Agen-Agen Menggunakan Fuzzy Logic*. Jurnal Komputer dan Informatika (KOMPUTA) Edisi. I Volume. 1, Maret 2012
- [17] Yiu, M. Lung., Lin, Y., dan Mouratidis, K. 2010. *Efficient Verification of Shortest Path Search via Authenticated Hints*. IEEE 26th International Conference 2010. pp 237 – 248.
- [18] Siang, J. J. 2009. *Jaringan Syaraf Tiruan dan Pemrogramannya Menggunakan Matlab*. Yogyakarta : ANDI .
- [19] Salen, K. dan Zimmerman, E. 2003. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Massachusetts: MIT Press.
- [20] G. Brassard and P. Bratley, *Algorithmics : theory and practice*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice Hall, 1988.