DAFTAR PUSTAKA

[1] Teknik Tepat Mengajari Anak Puasa Tanpa Harus Terpaksa.http://family.fimela.com/read/2012/07/20/teknik-tepat-mengajak anak-berpuasa-tanpa-merasa-terpaksa#.US5DuaKgK80.Diakses 28February2013.

[2] Diana Okta Pugas, Maman Somantri, Kodrat Iman Satoto. (2012). *Pencarian Rute Terpendek Menggunakan Algoritma Dijikstra dan Astar (A*) Pada Sig Berbasis Web Untuk Pemetaan Pariwisata Kota Sawahlunto.*Jurnal. Universitas Diponegoro.

[3] Sarwono Jonathan, (2006), *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif.*Graha Ilmu, Yogyakarta

[4] Sommerville, I. (2010). *Software Engineering 9th Edition*. Pearson: Boston.

[5] Nurdiansah, Wijaya (2011). *Pembangunan Aplikasi Game 2D Kabayan Saving Our Cultures.* Teknik Informatika: Universitas Komputer Indonesia.

[6] Nilwan Agustinus. (2009). *Pemrograman Animasi dan Game Profesional.* Elex Media Komputindo. Jakarta.

[7] Avianto, Deny. *Baphomet Castle Game Application Using J2ME for The Handphone.* Jurnal. Universitas Gunadharma.

[8] Purnama, Wanda Gusdya. (2011). *Penerapan Minimax Search Pada Game Wayang Tarung.* Paper. Jurusan Teknik Informatika: Universitas Pasundan.

[9] Rachman, Hendriyono dan Ahmad Rudiansyah. (2012). *Pengembangan Rancang Bangun Game Edukasi Logistik "Stowagame" Mengenai Penataan Kontainer Di Bay Kapal.* Jurnal Teknik Industri, Vol. 13, No. 1, Februari 2012: 67–77

[10] Desiani A & Arhami M. (2006), *Konsep Kecerdasan Buatan*, ANDI: Yogyakarta.

[11] Diana Okta Pugas, Maman Somantri, Kodrat Iman Satoto. (2012). *Pencarian Rute Terpendek Menggunakan Algoritma Dijikstra dan Astar (A*) Pada Sig Berbasis Web Untuk Pemetaan Pariwisata Kota Sawahlunto.* Jurnal. Universitas Diponegoro.

[12] Abdul Kadir. (2002). *Dasar Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP*. Andi Offset : Yogyakarta.

[13] Rosa A.S dan M Shalahuddin. (2011). *Modul Pembelajaran : Perekayasaan Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek).* Modula:Bandung

[14] Benny Hermawan. (2003). *Menguasai Java 2 dan Object Oriented Programing.*ANDI, Yogyakarta.