DAFTAR PUSTAKA

[1] S. S. Putra,2014, Implementasi Metode N-Gram Untuk Memprediksi Arah Pukulan Bola Pada Game Tenis Meja. Skripsi Teknik Informatika, Universitas Komputer Indonesia. Bandung.

[2] S. Budi, 2007, Teknik Pemanfaatan Data Untuk Keperluan Bisnis, Yogyakarta : Graha Ilmu.

[3] R. S. Pressman, 2012, Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktis, Yogyakarta: Andi.

[4] T. Apperley, 2006, Toward a critical approach to video game genres. Genre and Game Studies.

[5] Football Penalty Kick. Di akses 20 april 2015, http://www.football-bible.com/soccer-info/soccer-penalty-kick.html.

[6] K. H. Kjetil, 2010, The Penalty Kick-Some Game Theoretical Considerations, Norwey : Molde University College.

[7] The history of the penalty. Di akses 10 agustus 2015, http://www.fifa.com/news/y=2012/m=10/news=the-history-the-penalty-1715302.html.

[8] Suyanto, 2014, Artificial Intelligence Searching, Reasoning, Planning dan Learning, Bandung : Informatika Bandung.

[9] Munawar, 2005, Pemodelan Visual Dengan UML, Yogyakarta : Graha Ilmu.

[10] J. P. Flynt dan O. Salem, 2004, Software Engineering For Game Developers, Boston: Stacy L. Hiquet.

[11] W. Goldstone, 2011, Unity 3.x Game Development Essentials : Game Development With C# and Javascript. Birmingham : Packt Publishing Ltd.

[12] M. Ali, 2014, Kitab Belajar Pemogramman C#, Jakarta: Ebook.

[13] W. Agus Kurniawan,2004, Pengenalan Bahasa C#, Jakarta: Indonesia.net.

[14] Menghitung Skala. Di akses 21 mei 2015, http://www.rumahbangun.com/cara-menghitung-skala-saat-menggambar-bangunan-atau-rumah.

[15] Ayuliana, 2009, Teknik Pengujian Perangkat Lunak, Jurnal Teknik Informatika, Universitas Gunadarma.

[16] A. Kusmian,2015, Implementasi Algoritma Naïve Bayes Untuk Klasifikasi Citra Berdasarkan Ekstraksi Ciri Tekstur Dengan Metode Matriks Kookurensi, Skripsi Teknik Informatika, Universitas Komputer Indonesia.