DAFTAR PUSTAKA

[1] Dr.Eng. Agus Naba, 2009, "Belajar cepat Fuzzy Logic meggunakan Matlab". Penerbit Andi Publisher.

[2] Helfi Nasution ,"*Implementasi Logika Fuzzy pada Sistem Kecerdasan Buatan"Jurnal ELKHA* Vol.4, No 2, Oktober 2012.

[3] Roger S. Pressman, Ph.D. *Software Engineering , Apractitioner ' Sapprach,* (1992: 24).

[4] Nasri, " Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) " Jurnal – Vol.1, No.2. Desember, 2014.

[5] Kusumadewi, Sri dan Hari Purnomo. 2010. *Aplikasi Logika Fuzzy untuk Pendukung Keputusan* Edisi 2. Yogyakarta: Graha Ilmu.

[6] Jang, JS.R., Sun, C.T., Mizutani, E., 1997. *Neuro Fuzzy and Soft Computing London Prentice Hall.*

[7] Sagita, Ina. 2013. "*Sangkuriang*". Program Sarjana. Universitas Komputer Indonesia, Bandung.

[8] Nugroho, *Rational Rose Untuk Pemodelan Berorientasi Objek*, Bandung: Informatika, 2005.

[9] S, Rosa dan Shalahuddin, M , Rekayasa Perangkat Lunak, Penerbit Informatika, 2013.

[10] "Apa itu Adobe Flash", 2013. diakses pada tanggal 24 Maret 2015 Pukul 19:36 WIB. dari http://www.wadinuryadi.com/2013/10/apa-itu-adobe-flash.html/.

[11] Madcoms,2011. *Kupas Tuntas Adobe Flash Profesional CS6.* Jakarta : Andi Publisher.

[12] Costikyan, Greg 2013, *Uncertainty In Games*, The MIT Press, Cambridge.

[13] Turban, E, Aronson, Jay E & Liang, Teng-Ping. 2005. *Decission Support Systems and Intelligent Systems Edisi 7 Jilid 2.* Yogyakarta: Andi.