DAFTAR PUSTAKA

[1]. Suyoto, ST. Msc, *Artificial Intelligence*, Informatika Bandung, 2007.

[2]. Tim Ems, *Panduan Cepat Pemrograman Android*, 2012.

[3]. Adi Nugroho, *Eclipse Pemrograman Java Menggunakan IDE*, adi publisher, 2008.

[4]. SmitDev Comm, *Membuat Sendiri Aplikasi Android untuk Pemula*, PT. Elex Media Komputindo, 2011.

[5]. Rosa A.S, M. Shalahuddin, 2011, *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (trstrukturdanBerorientasiObjek)*, Modula, Bandung.

[6]. Kimmel, Paul. 2005. UML Demystified, ISBN: 007226181X. McGraw-Hill, New York.

[7]. Rollings, Andrew, Ernest Adams. 2006.Fundamentals of Game Design – chapter 19 : Adventure Games , Prentice Hall.

[8]. Nugraha, Firman (2010). *Mobile Video Game di iPhone vs Android*. www.teknojurnal.com/2010/12/06/mobile-video-games-di-iphone-vs-android, diakses pada tanggal 11 April 2012, 21.22 WIB.

[9]. Missyamel, 2010, *Pengertian Teknologi Game*, http://joey-amel.blogspot.com/2010/04/pengertian-teknologi-game.html, diakses pada tanggal 11 Mei 2012, 01.24 WIB.

[10]. Manza, Hutari. 2010. *Mengenal Layar Sentuh (Touch Screen)*. http://www.huteri.com/272/mengenal-layar-sentuh-touch-screen, diakses tanggal 23 April 2012, 23.34 WIB.

[11]. Numan, Muhammad. 2012. *Budaya Indonesia Yang Terlupakan*. http://sejarah.kompasiana.com/2012/02/05/budaya-indonesia-yang-terlupakan, diakses tanggal 3 April 2012, 21.00 WIB.

[12]. Pipin 2011. *Kebudayaan sunda ditengah modernisasi.* http://sosbud.kompasiana.com/2011/03/16/kebudayaan-sunda-di-tengah-terpaan-modernisasi-347140.html diakses 10 januari 2013 , 21.00 WIB.

[13]. Kompas 2011. Perkembangan ponsel di Indonesia kompasiana.com/post/gadget/2012/02/21/jumlah-ponsel-lampaui-penduduk/.html diakses 10 januari 20013, 21.00 WIB.