DAFTAR PUSTAKA

[1] Nazir, Moh. (2009). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

[2] Sommerville, Ian. (2003). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta: Erlangga.

[3] Winkel, WS. (1997). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.

[4] Wihardjo, Edy. *Pembelajaran Berbantuan Komputer*. Bahan ajar di Universitas Negeri Jember. [Online]

[5] Handriyantini, Eva. *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal TIK di Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia. [Online]

[6] Lestari, Dewi. *Definisi Game*. Artikel *Game* di Universitas Muhammadiyah Sukabumi. [Online]

[7] Nilwan, Agustinus. (2010). *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

[8] Putra. *Jenis- Jenis Game di Sekitar Kita*. http://www.gamexeon.com/forum/console-game-lounge/57020-jenis-jenis-game-sekitar-kita.html, diakses 16 September 2012 pukul 20.30 WIB. [Online]

[9] Kusumadewi, Sri. (2003). *Artificial Intelligence (Teknik dan Aplikasinya)*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

[10] Suyanto. (2007). *Artificial Intelligence Searching, Reasoning, Planning and Learning*. Bandung: Informatika.

[11] Riyadi, Puanta Della Maharani. *Algoritma Pencarian A* dengan Fungsi Heuristik Jarak Manhattan*. Jurnal Teknik Informatika Institut Teknologi Bandung. [Online]

[12] Riftadi, Mohammad. *Variasi Penggunaan Fungsi Heuristik dalam Pengaplikasian Algoritma A**. Jurnal Teknik Informatika Institut Teknologi Bandung. [Online]

[13] Aep Saepudin, B. M. (2009). *Gemar Belajar Matematika untuk Siswa SD/MI Kelas IV, V, dan VI*. Jakarta: Pusat Perbukuan.

[14] Izham, Dedy. *Cara Cepat Belajar Adobe Flash.* http://ilmukomputer.org/wp-content/%202012/11/cara-cepat-belajar-adobe-flash.html, Diakses 3 November 2012 pukul 20.00 WIB. [Online]