DAFTAR PUSTAKA

[1] http://www.scribd.com/doc/77296482/Baratayuda (diakses pada tanggal 25 July 2012 jam 20:00 WIB)

[2] Sommerville, Ian. 2011. Software engineering Ninth Edition. Pearson Education.

[3] http://istayn.staff.uns.ac.id/files/2010/09/makna-kebudayaan.pdf (diakses pada tanggal 4 Desember 2012 jam 20:00 WIB)

[4] http://www.senawangi.org (diakses pada tanggal 19 July 2013 jam 21:00 WIB)

[5] T. Sutojo, Edy Mulyanto dan Vincent Suhartono. 2011. Kecerdasan Buatan. Yogyakarta: ANDI

[6] http://repository.upi.edu/operator/upload/s_mat_055961_chapter3.pdf (diakses pada tanggal 10 April 2012 jam 15:00 WIB)

[7] http://www.policyalmanac.org/games/aStarTutorial.htm (diakses pada tanggal 10 April 2012 jam 19:00 WIB)

[8] http://theory.stanford.edu/~amitp/GameProgramming/Heuristics.html (diakses pada 10 April 2012 jam 20:00 WIB)

[9] Rosa A.S, M. Salahudin. 2011. Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek). Modula. Bandung

[10] Widodo, Prabowo Pudjo dan Herlawati. 2011. Menggunakan UML. Bandung: Infomatika

[11] Overmars, Mark. 2004. Designing Game with Game Maker.

[12] http://ict.unm.ac.id/artikel-it/tutorial/102-os/681-pengertian-dan-sejarah-photoshop.html (diakses pada tanggal 23 July 2013 jam 21:00 WIB)

[13] http://sosbud.kompasiana.com/2012/02/28/tari-tarian-diklaim-malaysia-indonesia-seharusnya-bersyukur-442759.html (diakses pada tanggal 28 Desember 2012 jam 19:00 WIB)

[14] http://www.wesnoth.org (diakses pada tanggal 1 Maret 2012 jam 19:00 WIB)

[15] http://www.teknojurnal.com/2012/09/11/pandava-series-rangkaian-game-legenda-indonesia-dari-creacle-game-studio (diakses pada tanggal 2 November 2012 jam 16:00 WIB)