DAFTAR PUSTAKA

[1] Samuel Henry, Panduan Praktis Membuat Game 3D, Penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta, 2005.

[2] T. Sutojo, S.Si, M.Kom., Kecerdasan Buatan, Penerbit Andi, 2011.

[3] Suyanto, ST, MSc., Artificial Intelligence Searching, Reasoning, Planning
and Learning, Penerbit Informatika, Bandung, 2007.

[4] Kementerian Kehutanan, Statistik Kehutanan Indonesia 2012, Jakarta 2012

[5] Kölling, Michael, Introduction to Programming with Greenfoot - Object-Oriented Programming in Java with Games and Simulation, Pearson Education, 2009

[6] Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer, Pemrograman Java, penerbit salemba infotek, jakarta 2003

[7] Dr. Suyoto, Intelegensi Buatan: Teori dan Pemrograman, Penerbit Gava Media, Yogyakarta 2004

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

[9] Amel Lyana "Tingkat kesadaran masyarakat terhadap lingkungan" Pakpak Media, September 2012

[10] Sommerville, Ian , 2007, Software Engineering – Eight Edition, Addison Wesley, Massachussets

[11] Gisella Tani Pratiwi “Cegah Si Kecil Kecanduan Games” Sekar, Juli 2010

[12] Sulistyo, Basuki, Metode Penelitian, Wedatama Widya Sastra dan Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia, Jakarta 2006.

[13] Sudi Rohana, Hubungan Antara Minat Belajar dan Sikap Terhadap Pelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup dengan Perilaku Dalam Memelihara Kebersihan Sekolah, 2013.

[14] Dr. Ridwan, M.B.A., M.Pd., Cara Mudah Belajar SPSS 17.0 dan Aplikasi Statistik Penelitian, Alfabeta, Bandung, 2013.