DAFTAR PUSTAKA

[1] Fransicus Borgias Dian Paskalis – 13507048(2009). "*Penerapan Algoritma Greedy Pada Tactical Role-Playing Game".* Teknik Informatika, Sekolah Teknik Elektro dan Informatika, Institut Teknologi Bandung, Jalan Ganeca 10, Bandung.
Akses: 01/09/2014, Pukul 16:00
Tersedia:
http://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2009-2010/Makalah2009/MakalahIF3051-2009-028.pdf

[2] Kristo Radion Purba, Rini Nur Hasanah, dan M.Aziz Muslim. "*Implementasi Logika Fuzzy Untuk MEngatur Perilaku Musuh Dalam Game Bertipe Action-RPG"*
Akses:01/09/2014, Pukul 17:20
Tersedia :
http://jurnaleeccis.ub.ac.id/index.php/eeccis/article/view/196

[3] R. Turton, R.C. Bailie, W.B. Whiting and J.S. Shaeiwitz (2002). "*Analysis, Synthesis, and Design of Chemical Processes* (2nd Edition ed.)". Prentice Hall. ISBN 0-13-064792-6.

[4] Logika fuzzy, www.informatika.web.id/category/fuzzy diakses pada tanggal 20 Oktober 2014 pukul 16.15 WIB

[5] Kusumadewi, Sri, (2002), "*Aplikasi Logika Fuzzy untuk Pendukung Keputusan Edisi 2*", Graha Ilmu, ISBN **:** 978-979-756-632-6.

[6] Arif, Miftahul Yunifa, (2011), "*Integrasi Hierarchy Finite State Machine dan Logika Fuzzy Untuk Desain Srategi NPC Game*", Jurnal Jurusan Pasca Sarjana Teknik Elektro ITS, Surabaya.