DAFTAR PUSTAKA

[1] http://sosbud.kompasiana.com/2011/07/03/si-pitung-malcolm-x-dan-orang-betawi-essay-chairil-gibran-ramadhan-377564.html diakses pada tanggal 26 September 2013 pukul 20.00 WIB.

[2] A. S, Rosa dan Shalahuddin, M , Rekayasa Perangkat Lunak, Penerbit Informatika, 2013

[3] http://cakrawalamaya.blogspot.com/2012/03/pengertian-game.html diakses pada tanggal 27 Semptember 2013 pukul 21.50 WIB.

[4] http://andi0309.blogspot.com/2012/07/pengantar-teknologi-game-klasifikasi_22.html diakses pada tanggal 27 Semptember 2013 pukul 21.57 WIB.

[5] http://wartawarga.gunadarma.ac.id/2012/04/sejarah-game-dan-jenis-jenis-game/ diakses pada tanggal 27 Semptember 2013 pukul 21.59 WIB.

[6] http://www.seasite.niu.edu/indonesian/budaya_bangsa/cerita_rakyat/jakarta_default.htm

[7] http://rehulina.wordpress.com/2009/08/05/pengertian-kecerdasan-buatan/ diakses pada tanggal 30 september 2013 pukul 18.40 WIB.

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

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

[10] *Russel, Struart and Norvig, Peter, 1995, "Artificial Intellegence : A Modern Approach", Prentice Hall International, Inc*

[11] http://iyasphunkalfreth.blogspot.com/2010/09/manfaat-kelebihan-dan-kekurangan-dari.html dikases pada tanggal 30 september 2013 pukul 22.39 WIB.

[12] http://www.notepedia.info/2013/04/pola-penulisan-action-script.html dikases pada tanggal 30 september 2013 pukul 22.39 WIB.

[13] http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp#descriptors dikases pada tanggal 27 Semptember 2013 pukul 21.50 WIB.