DAFTAR PUSTAKA

[1] Ronny Maheswara. 2014. Panduan Budidaya Sugar Glider Untuk Bisnis & Hoby. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Baru Press.

[2] Wiliyanto Oey, Fanny, dkk. 2013. ”Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Bagi anak 7-12 Tahun”.

[3] http://www.greenpeace.org/seasia/id/blog/hutan-surga-papua-yang-semakin-terancam/blog/36462/, akses 02/11/2013 pukul : 15.43 WIB

[4] Dr. Sumanto, M.A 2014. *Psikologi Perkembangan Fungsi dan Teori*. Yogyakarta: Penerbit Caps Publishing.

[5] http://www.ummi.ac.id/ti/konvert_pdf.php?kode=VGxFOVBRPT0=, akses 11/09/2013 pukul : 17.10 WIB.

[6] Nilwan, *Pemrograman Animasi dan Game Profesional.* Jakarta, Indonesia: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2010.

[7] Adam, E,.2010., *Fundamentals of Game Desaign (2nd Edition)*, New Rider: Berkeley.

[8] jurnal.untan.ac.id/index.php/Elkha/article/download/512/553, akses 8/10/2013 pukul : 22.55 WIB.

[9] http://informatika.web.id/logika-fuzzy.htm, akses 8/10/2013 pukul : 23.40 WIB.

[10] M. Passino, Kevin, Yurkovich, Stephen, Fuzzy Control, Addison-Wesley Longman
Inc., California, 1998.

[11] Suyanto, 2011, *Artificial Intelligence Searching, Reasoning, Planning and Learning,* revisi ed. Bandung : Informatika.

[12] Radion Purba, kristo. Nurhasanah, Rini. Azis Muslim, M. Implementasi Logika *Fuzzy* untuk Mengatur perilaku Musuh dalam *Game* Bertipe *Action-RPG*.

[13] Dharma Kasman, Akhmad., 2013, “Trik Mudah Menguasai OOP dengan PHP”, Lokomedia, Yogyakarta.

[14] S, Rosa A. Dan M. Shalahuddin. 2013. Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung : Informatika Bandung.

[15] Churchill, Gilbert A. 2005. “Dasar-Dasar Riset Pemasaran”, Edisi 4, Jilid I, Alih Bahasa Oleh Andriani, Dkk, Penerbit Erlangga. Jakarta.

[16] Priyatno, Duwi. “Paham Analisa Statistik Data Dengan SPSS”, Cetakan Pertama, Yogyakarta: Media Kom, 2010.