DAFTAR PUSTAKA

[1] Tempo, (19 Juni 2011), 'Kukuyaan' Cikapundung Ciptakan Rekor Muri, https://www.google.com/search?q=%27Kukuyaan%27+Ciptakan+Sungai+Cikapundung+Bersih&ie=utf-8&oe=utf-8&aq=t&rls=org.mozilla:en-US:official&client=firefox-a, diakses pada tanggal 23 Agustus 2013 pukul 08.30 WIB.

[2] Kompas, (30 Desember 2012), "Kukuyaan" Ciptakan Sungai Cikapundung Bersih,http://regional.kompas.com/read/2012/12/30/14594288/twitter.com , diakses pada tanggal 23 Agustus 2013 pukul 08.45 WIB.

[3] Antarajawabarat, (30 Juni 2013), ANTARA Jawa Barat News: "PENGGIAT LINGKUNGAN GELAR "KUKUYAAN" DI HULU CITARUM",http://www.antarajawabarat.com/lihat/berita/44293/penggiat-lingkungan-gelar-kukuyaan-di-hulu-citarum, diakses pada tanggal 23 Agustus 2013 pukul 08.17 WIB.

[4] Sommerville, I. *Software Enginering (Rekayasa Perangkat Lunak) edisi 6 jilid 1*, Erlangga, Jakarta,2003.

[5] Modul Pengenalan Game, fredy16.files.wordpress.com/2007/12/modul1-pengenalan-game.pdf, 2012, 17 Februari 2012, dikases pada tanggal 24 Agustus 2013 pukul 14.30 WIB.

[6] Wordpress, (17 Februari 2010), "Klasifikasi game", http://sulistyonugroho.wordpress.com/2010/02/17/klasifikasi-game/, dikases pada tanggal 1 oktober 2013 pukul 09.30 WIB.

[7] ERSB, "ESRB Ratings Guide", http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp#descriptors, dikases pada tanggal 25 oktober 2013 pukul 09.52 WIB.

[8] Wartawarga, "Sejarah Game dan Jenis-jenis Game", http://wartawarga.gunadarma.ac.id/2012/04/sejarah-game-dan-jenis-jenis-game/, dikases pada tanggal 25 oktober 2013 pukul 10.00 WIB.

[9] Kusumadewi, S. Artificial Intelligence (Teknik dan Aplikasinya), Graha Ilmu, Yogyakarta, 2003.

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

[11] Suyanto, ST,MSc. *Artificial Intelligence*, Informatika Bandung, Bandung, 2011.

[12] Davison, Andrew. *Killer Game Programming in Java*, O'Reilly Media, Sebastopol. 2005.

[13] A.S. Rossa, M. Shalahuddin. Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek), Modula, Bandung, 2011.

[14] Prabowo Pudjo Widodo, Menggunakan UML, Informatika Bandung, Bandung, 2011

[15] Pressman, Roger S, Ph.D, Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktisi-Edisi 7), ANDI, Yogyakarta, 2012.

[16] Wordpress,"Staruml",http://yudiagusta.files.wordpress.com/2011/03/staruml.pdf, diakses pada tanggal 20 September 2013 pukul 17.30 WIB

[17] Radianto, Kristo.S.ST. Easy Game Programming Using Flash and Actionscript 3.0, ANDI, Yogyakarta, 2013.