DAFTAR PUSTAKA

[1] Nasution, H. (2012). Implementasi Logika Fuzzy pada Sistem Kecerdasan Buatan. Jurnal ELKHA Vol.4.

[2] Pressman, Roger S. (2002). Rekayasa Perangkat Lunak: pendekatan praktisi. Andi.

[3] Sommerville, I. (2007). Software Engineering – Eight Edition. Massachussets: Addison Wesley.

[4] Jones, Key (1995). *Simulations: A Handbook for Teachers and Trainers*. Kogan Page, hal. 21.

[5] Andang, Ismail. (2006). *Education Games* (Menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif), Pilar Media.

[6] Wampler, Bruce E. (2001), *The Essence of Object Oriented Programing with Java and UML*. Addison Wesley.

[7] I. Sommerville. (2003) *Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak), 6th ed., Hilarius Wibi Hardani, Ed.,* Jakarta: Erlangga.

[8] Trijaya Kusumah, Reza. (2011) Konsep Diri Pecandu Game Online (Studi Deskripsi Tentang Konsep Diri Pecandu Game Online Di Kota Bandung). Skripsi. Bandung: Fakultas Sosial Politik Universitas Komputer Indonesia.