DAFTAR PUSTAKA

[1] Supranto, Johannes. (2006) Riset Operasi, Untuk Pengambilan Keputusan. Jakarta: Universitas Indonesia

[2] Dr.Ir. Thomas J. Kakiay, M.Sc, (2008) "Pemrograman Linier", Yogyakarta: Penerbit Andi

[3] Kusrin, (2007) "Konsep Dan Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan", Yogyakarta: Penerbit Andi

[4] Supranto, J. (2000) *Manajemen, Riset Operasi Untuk Pengambilan Keputusan*, Jakarta: Rineka Cipta

[5] Siringoringo, Hotniar.(2005) Seri Teknik Riset Operasional. Pemrograman Linear,Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu.

[6] I. Andang, (2006) *Education Games (Menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif)*, Yogyakarta: Pilar Media

[7] Suyanto,ST,MSC.(2011) *Artificial Intelligence*, Edisi Revisi, Bandung: Penerbit Informatika Bandung

[8] Sri Kusumadewi,(2003) *Artificial Intelligence* (Teknik dan Aplikasinya), Yogyakarta: Graha Ilmu,

[9] Adam. Ernest, (2009) *Fundamentals of Game Design 2nd Edition*, Berkeley: New Riders,.

[10] M. Fowler, (2005) *UML Distilled Edisi 3 Panduan Singkat Bahasa Pemodelan Objek Standar*, Yogyakarta: Andi,

[11] Hamilton. Kim dan M. Russell, (2006) *Learning UML 2.0*, Gravenstein Highway North, Sebastopol: O'Reilly Media,

[12] R. S. Pressman, Software Engineering A Practitioner's Approach 7th Edition, New York: McGraw-Hill, 2010.