DAFTAR PUSTAKA

[1] Semuel A. Pangerapan, 2012. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, Jakarta.

[2] Dasuki, Tedhi. Cerita Wayang Gatotkacasraya. Bandung: CV Pionir Jaya, 1986.

[3] Kanti Waluyo, Dunia Wayang: *Nilai Estetis, Sakralitas dan Ajaran Hidup*. Yogyakarta; Pustaka Pelajar, 2000.

[4] http:// id.wikipedia.org/wiki/permainan_video. Diakses 07/09/2013, jam 11.41WIB.

[5] Ivan C.Sibero, 2009. Langkah Mudah Membuat *Game* 3D, (hal 9-17), Yogyakarta.

[6] Fauzi Adil Rafrastara, Hajar Sigit Prajoko, 2009. Membuat *Game* Fighting dengan Flash. Jakarta.

[7] R. Rio Sudibyoprono,Suwandono,Dhanisworo,Mudjijono, 1991. Ensiklopedi Wayang Purwa (hal 219),jakarta.

[8] Suyanto, ST, MSc. ,2011. Artificial Intelligence "Searching, Reasoning, Planning, dan Learning" (hal 3-4), Bandung.

[9] http://www.tribunnews.com/iptek/2012/12/10/cegah-kecanduan-*game*-ini-usia-ideal- kenalkan-gadget-pada-anak , *diakses 03/11/2014, jam : 22.15 WIB.*

[10] Victor, Ivan Hamidi, Diko Aldillah3. Algoritma A* (A Star) Sebagai Salah Satu Contoh Metode Pemrograman Branch and Bound, Laboratorium Ilmu dan Rekayasa Komputasi Departemen Teknik Informatika, Institut Teknologi Bandung, Jl. Ganesha 10, Bandung.

[11] Widianto Pratama, 2011. TUTORIAL ANDROID PROGRAMMING, Universitas Gunadarma, Teknik Informatika, depok.

[12] http://www.satriamultimedia.com/artikel_apa_itu_multimedia.html,Diakses 15/09/2013, jam : 21.55 WIB.

[13] Dedy Izham, 2012. “Cara cepat belajar Adobe Flash”, Ilmu Komputer.com, Malang.

[14] Zulkarnaen NS, Mengenal Object Oriented Programming (OOP).

[15] Sri Dharwiyanti, Romi Satria Wahono, 2003. Pengantar Unified Modeling Language (UML). Kuliah umum ilmu computer.

[16] Rifiana, 2008. Teknik Pengujian Perangkat Lunak Black Box, gunadarma.ac.id. diakses pada tanggal 03/24/2014, pukul 18.30WIB.

[17] www.teknologi.kompasiana.com/terapan/2010/12/06/white-box-testing-323009.html Diakses pada tanggal 03/24/2014, pukul 19.19 WIB.

[18] http://www.beritateknologi.com/android-masih-rajai-smartphone-dengan-prosentase-pengguna-mencapai-angka-81-persen/, Diakses pada tanggal 30/05/2014, pukul 06.04WIB.

[19] Sommerville, Ian, 2007, Software Engineering – Eight Edition, Addison Wesley, Massachussets.

[20] Riftadi, Mohammad (2007). Variasi Penggunaan Fungsi Heuristik dalam Pengaplikasian Algoritma A*. Jurnal Teknik Informatika Institut Teknologi Bandung.