DAFTAR PUSTAKA

[1] Jabar Dunia, 2013. *Budaya Sunda*. http://www.mediapadjajaran.com/2013/04/budaya-sunda_30.html diakses 02 Oktober 2013, 22.53 WIB.

[2] Pipin 2011. *Kebudayaan sunda ditengah modernisasi*. http://sosbud.kompasiana.com/2011/03/16/kebudayaan-sunda-di-tengah-terpaan-modernisasi-347140.html diakses 20 agustus 2013, 21.00 WIB.

[3] Endraswara, Suwardi. 2009. *Metodologi Penelitian Folklor*, Yogyakarta, Medpress.

[4] Putranti, Erlita. 2012. *Handphone : Mendekatkan yang jauh, menjauhkan yang dekat*. http://komunikasi.us/index.php/mata-kuliah/12-response-paper-ptk-2012/172-handphone-dan-konsep-teknologi-komunikasi diakses 20 agustus 2013, 22.00 WIB.

[5] Fino Yurio Kristo, 2013. *Posisi Indonesia di Percaturan Teknologi Dunia*. http://inet.detik.com/read/2013/08/21/112207/2336008/398/3/posisi-indonesia-di-percaturan-teknologi-dunia diakses 10 september 2013, 19.30 WIB.

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

[7] Nugraha, Firman. 2010. *Mobile Video Game di iPhone vs Android*. www.teknojurnal.com/2010/12/06/mobile-video-games-di-iphone-vs-android diakses 01 oktober 2013, 06.30 WIB.

[8] *Game Theory (Teori Permainan)*. http://yasinta.net/game-theory-teori-permainan/ diakses 07 Juli 2013, 07.00 WIB.

[9] Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Alfabeta, Bandung.

[10] Suyanto. 2007. *Artificial Intelligence*, Informatika, Bandung.

[11] Lester, Patrick. 2005. *A* Pathfinding for Beginners*. http://www.policyalmanac.org/games/aStarTutorial.htm diakses 15 Oktober 2013, 15:35 WIB.

[12] Safaat.H. Nazruddin, 2011. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Informatika, Bandung.

[13] Hermawan Benny, 2004. *Menguasai Java & Object Oriented Programming*, Penerbit ANDI, Yogyakarta.

[14] Rosa A.S, M. Shalahuddin, 2011. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (terstruktur dan Berorientasi Objek)*, Modula, Bandung.

[15] Kimmel, Paul. 2005. *UML Demystified*, ISBN: 007226181X. McGraw-Hill, New York.

[16] Herlambang Ferry, 2007. *Membuat Efek Khusus dengan ActionScript*, Jakarta, Elex Media Komputindo.

[17] Maulana Arry, Diginnovac. 2008. *Tip dan Trik Membuat Fitur Game Flash*, Jakarta, Elex Media Komputindo.

[18] Radion, Kristo. 2012. *Easy Game Programming Using Flash and ActionScript 3.0*. Yogyakarta : Andi.