# DAFTAR PUSTAKA


[1]. Alan Darwis, Fuad Pahlevi, Dede, Lita, Siswo, Yan, Yuliati. (2009). Pedoman Pertolongan Pertama . Jakarta : Penerbit Markas Pusat Palang Merah Indonesia,

[2]. Sumadi Surya Brata.(2013). Metodelogi Penelitian, Jakarta : Rajawali Pers.

[3]. My doctor games "Life Runner Els : Game". (2013). [Online]. Available : http://www.mydoctorgames.com/life-runner-els/game/ Diakses sejak tanggal 23 September 2013 Pukul 02.15 WIB.

[4]. Ian Sommerville. (2011). "Software Engineering". 9th. Addison Wesley.

[5]. Harsan, A. (2009). Jago Membuat Game Komputer, Jakarta : Mediakita.

[6]. Reza Buyung nalendra, (2012). Pembuatan Game Anak - anak Kindergarten Seek and seek, Yogyakarta : AMIKOM.

[7]. Hurd, Daniel dan Jenuings, Erin. (2009). Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria. Karya Tulis Ilmiah.

[8]. Harsan, A. (2009), Jago Membuat Game Komputer, Jakarta : Mediakita.

[9]. Henry, Samuel. (2010). Cerdas dengan Game : Panduan Praktis Bagi Orang Tua dalam Mendampingi anak bermain Game. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.

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

[11]. Russel, Stuart an norvig, Peter. (1955). Artificial Intelligence : A modern Approach. Prentice hall international,inc.

[12]. Rosa A.S, M.Shalahudin, (2011), Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek), Bandung : Modula,

[13]. Prabowo Pudjo Widodo. (2011). Menggunakan UML, Bandung : Informatika Bandung.

[14]. Munawar. (2005). Pemodelan Visual dengan UML, Yogyakarta : Graha Ilmu

[15]. Radianto, Kristo.S.ST. (2013). Easy Game Programming Using Flash and Actionscript 3.0, Yogyakarta : ANDI.

[16]. Pressman, Roger S, (2010). Rekayasa Perangkat Lunak-Buku satu (edisi 7), Yogyakarta : ANDI.

[17]. Prof.Dr.Sugiyono, (2013). Metode penelitian manajemen, Bandung : Alfabeta.