DAFTAR PUSTAKA

[1]. Bakken, George S dan Aaron R. Krochmal. 2007. *The Imaging Properties and Sensitivity of The Facial Pits of Pitvipers as Determined by Optical and Heat-Transfer Analysis*. The Company of Biologist.

[2]. Corel Corporation. 2014. Corel Draw. Diakses pada tanggal 02 April 2014 dari *World Wide Web*: http://coreldraw.com/wikis/language/coreldraw-indonesia.aspx

[3]. Desiani, Anita dan Muhammad Arhami. 2007. Konsep Kecerdasan Buatan. Andi.

[4]. James, Derek. 2013. *Android Game Programming for Dummies*. Wiley.

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

[6]. Kusumadewi, Sri dan Hari Purnomo. 2010. Aplikasi Logika Fuzzy untuk Pendukung Keputusan Edisi 2. Yogyakarta: Graha Ilmu.

[7]. Luh Made Yulyantari. 2013. Logika Fuzzy. Diakses pada tanggal 25 Maret 2014 dari *World Wide Web*: http://www.yulyantari.com/.

[8]. Nazir, moh. 2005. Metode Penelitian. Ghalia Indonesia.

[9]. Sagita, Ina. 2013. "Sangkuriang". Program Sarjana. Universitas Komputer Indonesia. Bandung.

[10]. Soteria. 2012. Adobe Illustrator. Diakses pada tanggal 01 April 2014 dari *World Wide Web*: http://www.soteria-design.com/tentang-illustrator.html.

[11]. Sutojo, Edy Mulyanto, Vincent Suhartono. 2011. Kecerdasan Buatan. Andi.

[12]. Suyanto. 2010. *Artificial Intelligence*, Informatika.

[13]. Tim Pengajar UKDW. 2012. *Software Process*. Diakses pada tanggal 15 April 2014 dari *World Wide Web*: http://lecturer.ukdw.ac.id/othie/softwareprocess.pdf.

[14]. Wahid, F. (2004) Dasar-dasar Algoritma dan Pemrograman, Yogyakarta: Penerbit Andi (Principles of Algorithms and Programming)

[15]. Widodo, Prabowo Pudjo dan Herlawati. 2011. Menggunakan UML (*Unified Modelling Language*). Informatika.

[16]. Zehner, Mario. 2012. *Beginning Android Games*. Apress.