DAFTAR PUSTAKA

[1] http://www.bps.go.id/tab_sub/view.php?tabel=1&daftar=1&id_subyek=27&notab=36 , diakses pada tanggal 11 September 2013 pukul 08.30 WIB.

[2] Kosasih, A. 2003. *Rama dan Shinta*. Bandung : Erlina

[3] Minartyas, Ari. 2012. *Definisi Arcade, Artificial Intelligence, Side Scrolling Game*. Bandung: Penerbit Informatika.

[4] Pressman, R.S. 2010. *Software Engineering : a practitioner's approach*. New York : McGraw-Hill.

[5] http://www.esrb.com /ratings/ratings_guide.jsp#descriptors diakses pada tanggal 25 oktober 2012 pukul 09.52 WIB.

[6] Kusumadewi, S., 2003. *Artificial Intelligence (Teknik dan Aplikasinya)*. Penerbit : Graha Ilmu, Yogyakarta.

[7] Prabowo Pudjo Widodo Herlawati. 2011. *Menggunakan UML*. Penerbit : Informatika Bandung

[8] Sholiq. 2006. *Pemodelan Sistem Informasi Berorientasi Objek dengan UML* . Yogyakarta : Graha Ilmu

[9] Kristo Radion, S.ST. 2012. *Easy Game Programming*. Yogyakarta : Andi