# DAFTAR PUSTAKA


[1] Masmada, Renny. (1986), Sebuah Karya Sastra Kakawin Abad ke-20, Suntingan Naskah serta Telaah Struktur, Tokoh dan Hubungan Antarte Binacipta: Bandung.

[2] Mursantio, Renny. AS, R., MBA, Dr. (2003). Gajah Mada Sang Pemersatu Bangsa- Gagasan Tentang Amukti Palapa dan Refleksi Kondisi Indonesia Saat ini. PT Elex Media Komputindo - Gramedia *Group*, Jakarta

[3] Pressman, Roger S. (2010), *Software Engineering*, *A practitioner's Approach*. 6th *Edition*, New York: McGraw-Hill, Inc.

[4] Modul Pengenalan *Game*, fredy16.files.wordpress.com/2007/12/modul1-pengenalan game.pdf, 2012, 17 Februari 2012, diakses pada tanggal 20 Oktober 2013 pukul 16.30 WIB.

[5] Klasifikasi *Game*, http://sulistyonugroho.com/2010/02/17/klasifikasi-game/ diakses pada tanggal 1 Oktober 2013 pukul 09.30 WIB.

[6] Sejarah *Game* dan Jenis-jenis *Game*, http://wartawarga.gunadarma.ac.id/ diakses pada tanggal 25 Oktober 2012 pukul 10.00 WIB.

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

[8] Fatta, A. H. (2007). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi. Yogyakarta: Penerbit ANDI

[9] Lenat, Douglas B and Edward Feigenbaum. 1991. *On The Thresholds Of Knowledge*, Stanford University.

[10] Russel, Struart and Norvig, Peter, 1995, "*Artificial Intellegence : A Modern Approach",* Prentice Hall International, Inc.

[11] T. Sutojo, S.Si, M.Kom., Kecerdasan Buatan, Penerbit Andi, 2011.

[12] Suyanto, ST, MSc., *Artificial Intelligence Searching, Reasoning, Planning, and Learning*, Penerbit Informatika, Bandung, 2007.

[13] Wandah, W. (2008), DASAR PEMROGRAMAN *FLASH GAME*.

[14] Asep Gumelar. (2007). Memanipulasi & *Editing Image* dengan *Adobe Photoshop*. http://pfi3pdata.litbang.deptan.go.id/laporan/one/24/. Diakses pada tanggal 6 April 2013.

[15] Sugiyono (2003). Metode Penelitian Bisnis. Bandung. Pusat Bahasa Depdiknas.