DAFTAR PUSTAKA

[1] Kusumadewi. S dan H. Purnomo. (2004). *Aplikasi Logika Fuzzy Untuk Mendukung Keputusan*. Graha Ilmu, Yogyakarta.

[2] Suyanto, *Artificial Intelligence: Searching - Reasoning - Planning - Learning*, Bandung: Informatika, 2011.

[3] [online] Diakses 7 Maret 2014 jam 20.00. http://www.surahman.com/spiritual /index.php?peran-penting-jaksa-penuntut-umum-dalam-menegakan-keadilan/

[4] I. Andang, *Education Games (Menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif)*, Yogyakarta: Pilar Media, 2006.

[5] T. H. Apperley, "*Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres*," *Simulation & Gaming, Vol. 37 No. 1,* pp. 6-23, March 2006.

[6] A. Nugroho, *Rational Rose Untuk Pemodelan Berorientasi Objek*, Bandung: Informatika, 2005.

[7] S. Rosa A. dan M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Bandung: Informatika, 2013.

[8] P. P. Widodo dan Heriawati, *Menggunakan UML*, Bandung: Informatika, 2011.

[9] R. S. Pressman, *Software Engineering A Practitioner's Approach 7th Edition*, New York: McGraw-Hill, 2010.