DAFTAR PUSTAKA

[1] Widiastuti, Nelly Indriani, "*Model Perilaku Berjalan Agen-Agen Menggunakan Fuzzy Logic*", Jurnal Komputer dan Informatika (KOMPUTA) Edisi I Volume 1 Maret 2012, Bandung.

[2] Kusumadewi, Sri, (2002), "*Aplikasi Logika Fuzzy untuk Pendukung Keputusan Edisi 2*", Graha Ilmu, ISBN **:** 978-979-756-632-6.

[3] Pamungkas, Wijanarko Sukma, (2008), "*Implementasi Automated Path dan Route Finding Untuk Unit Behavior Pada Real Time Strategy Game Menggunakan Fuzzy Logic*", Institut Teknologi Sepuluh November (ITS), Surabaya.

[4] Lexy J Moleong, "*Metode Peneltian Kualitatif*",(1991), Bandung, Remaja Rosda Karya.

[5] R. Turton, R.C. Bailie, W.B. Whiting and J.S. Shaeiwitz (2002). "*Analysis, Synthesis, and Design of Chemical Processes* (2nd Edition ed.)". Prentice Hall. ISBN 0-13-064792-6.

[6] Pembelajaran Multimedia, www.ilmukomputer.com/pembelajaran +multimedia, diakses pada tanggal 17 Maret 2014 pukul 07.30 WIB.

[7] Heather Maxwell Chandler and Rafael Chandler. (2011), "*Fundamentals of Game Development* ". Jones & Barlett Learning, LLC.

[8] Satria, Romi Wahono, (2003), "*Pengantar Unified Modelling (UML)*", Jurnal Kuliah Umum Ilmu Komputer, Bandung.

[9] Pratama M. Octaviano, (2012), "*Mudah Membuat Game J2ME*", Jurnal Kuliah Umum Ilmu Komputer, Bandung.

[10] Arif, Miftahul Yunifa, (2011), "*Integrasi Hierarchy Finite State Machine dan Logika Fuzzy Untuk Desain Srategi NPC Game*", Jurnal Jurusan Pasca Sarjana Teknik Elektro ITS, Surabaya.

[11] Taufiq, Andi, (2010), "*Pemrograman Grafik Dengan Java*", Bandung, Informatika.

[12] Nugroho, Adi, (2010), "*Rekayasa Perangkat Lunak dengan Metode USDP* (*Unified Software Development Process*)", Bandung, Andi.

[13] Prof. Elmer Dadios, (2012), "*Fuzzy Logic – Controls, Concepts, Theories and Appliacations*", In Tech, ISBN 978-953-51-0396-7

[14] Logika fuzzy, www.informatika.web.id/category/fuzzy diakses pada tanggal 2 Juni 2014 pukul 08.47 WIB