

## DAFTAR PUSTAKA

- A.S Rosa dan Salahuddin M, 2011. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*, Modula, Bandung.
- Achmad Basuki, 2013, Algoritma Genetika Suatu Alternatif Penyelesaian Permasalahan Searching, Optimasi dan Machine Learning, [http://budi.blog.undip.ac.id/files/2013/06/algoritma\\_genetika.pdf](http://budi.blog.undip.ac.id/files/2013/06/algoritma_genetika.pdf) , Oktober 2019.
- Aji Gunaidi., dan Hanif Al Fatta., 2012, *Analisis Dan Pembuatan Game Petualangan Si Argo Berbasis Flash*. STMIK Amikom Yogyakarta.
- Anita Desiani., dan Muhammad Arhami., 2016, *Konsep Kecerdasan Buatan*, Yogyakarta : Andi
- Anitah, Sri, W, dkk. 2017, *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aries Syamsuddin, 2014, *Pengenalan Algoritma Genetik*, <http://ilmukomputer.org/2014/08/25/pengenalan-algoritma-genetik/>, Oktober 2019.
- Granic, I., Lobel, A., Engels, Rutger C. M. E., 2013, *The benefits of playing video games*. Am Psychol 69 : 66–78.
- Luger, George F., 2013, *Artificial Intelligence Structures and Strategies for Complex Problem Solving*, United States of America : Pearson Education.
- Miles, Jere., 2016, *Unity 3D and Playmaker Essentials: Game Development from Concept to Publishing*. A. K. Peters, Ltd. : USA.
- Millington, Ian., 2011, *Artificial Intelligence for Games*, San Francisco : Morgan Kaufmann Publishers.
- Novandry Widyastuti, Astika Ratnawati, Rahma N. Cahyani, 2018, *Optimasi Penjadwalan Kegiatan Belajar Mengajar Dengan Algoritma Genetik Usulan Skripsi S-1*, <http://sutanto.staff.uns.ac.id/files/2018/02/articleallogenetic.pdf> , Oktober 2019.
- Prahasta,Eddy. (2012). *Sistem Informasi Geografis Konsep-konsep Dasar*.Bandung : Informatika Bandung
- Pressman,Ph.D. Roger S. 2010. *Pendekatan Praktisi Rekayasa Perangkat Lunak*. Edisi 7. Terjemahan Indonesia : Penerbit Andi. Yogyakarta. Halaman 45 – 46
- Rizky Soetam, “*Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*”, Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011.

- Sri Kusumadewi, 2013, *Artificial Intelligence (Teknik dan Aplikasinya)*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Suyanto, 2017, *Artificial Intelligence : Searching, Reasoning, Planning Dan Learning*, Bandung : Informatika.
- Suyanto 2018, *Evolutionary Computation Komputasi Berbasis Evolusi dan Genetika*. Bandung : Informatika.
- Syaefudin, Udin., Syamsuddin, Abin. 2015, *Perencanaan Pendidikan Pendekatan Komprehensif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Usman, M. Basyiruddin dan Asnawir, 2002, *Media pembelajaran*. Jakarta : Delia Citra Utama