

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, R 2014, *Metodologi penelitian kualitatif*, Ar-ruzz Media, Yogyakarta.
- Agissa , W Mei 01.2013, White box dan black box testing, diakses 3 juni 2015, <http://bangwildan.web.id/berita-176-white-box-testing--black-box-testing.html>.
- Andrew, M Februari 04.2015, *Sejarah dan makna wayang golek*, diakses 2 Februari 2015. <http://www.mlali.me/2015/02/sejarah-dan-makna-wayang-golek.html>.
- Endraswara, S 2009, *Metodologi penelitian folklor*, Medpress, Yogyakarta.
- Game Theory (teori permainan)*, diakses 7 Februari 2015. <http://yasinta.net/game-theory-teori-permainan/>.
- Jabar Dunia 2014, *Budaya Sunda*, diakses 1 februari 2015, 22.53 WIB. <http://www.mediapadjajaran.com/2013/04/budaya-Sunda-30.html> .
- Monius, DM 03.2014, *Alat-alat musik tradisioanal Sunda*, diakses 10 Maret 2014. <http://www.danimonius.com/2014/03/alat-alat-musik-tradsional-sunda.html>.
- Nugroho, A 2010, *Rekayasa perangkat lunak berorientasi objek dengan metode USD*, Andi, Yogyakarta.
- Nurullah, P Maret 15.2011, *Kebudayaan Sunda ditengah modernisasi*, diakses 2 Februari 2015. <http://sosbud.kompasiana.com/2011/03/16/kebudayaan-Sunda-di-tengah-terpaan-modernisasi-347140.html>.
- Putra Februari 06.2009, *Jenis-jenis game di seitar kita*, diakses 7 Maret 2014. <http://www.gamexeon.com/forum/console-game-lounge/57020-jenis-jenisgame-sekitar-kita.html>.
- Raharjo, S April 12.2013, *Teknik pengumpulan data*, diakses 1 April 2014. <http://www.konsistensi.com/2013/04/angket-sebagai-teknik-pengumpulan-data.html>.
- Rahayu, DN 2014, *Penerapan algoritma A\*(A Star) dalam pencarian jalan terpendek pada game pathfinding*, Tugas Akhir Program Studi Teknik Informatika, Universitas Komputer Indonesia, Bandung.
- Santoso, Bhangga AP 2011, *Perancangan serial animasi wayang mahabharata sebagai media pelestarian kesenian wayang indonesia dengan konsep genre `action comedy`*. Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual ITS, Institut Teknologi Sepuluh November, Surabaya.

Safaat, HN 2011, *Pemrograman aplikasi mobile smartphome dan tablet PC berbasis android*, Informatika, Bandung.

Sibero, CI 2009, *Langkah mudah membuat game 3D*, MediaKom, Yogyakarta.

Sugiyono 2010, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*, Alfabeta, Bandung.

Suyanto 2007, *Artificial intelligence*, Informatika, Bandung.

