

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, Ripandy., 2009, ” Implementasi Algoritma *Greedy* Pada Permainan Congklak ”, Makalah IF2251 Strategi Algoritmik , Bandung.
- Hayati, A.K., 2007, “Beberapa Implementasi Algoritma Greedy Dalam Permainan Congklak”, Makalah IF2251 Strategi Algoritmik , Bandung.
- Hermawan, Galih., 2012, “Implementasi Algoritma Greedy Best First Search pada Aplikasi Permainan Congklak untuk Optimasi Pemilihan Lubang dengan Pola Berfikir Dinamis”, *ISSN 1979-3960- SNASTIA 2012-01-10*, Bandung.
- Jogiyanto., 2005, *Analisis & Desain*, Ed ke-III, Andi Offset, Yogyakarta
- Kusumadewi, Sri., 2005, *Penyelesaian Masalah Optimasi Dengan Teknik – Teknik Heuristik*, Graha Ilmu, Yogyakarta
- Pressman, Rogger.S., 2002, *Rekayasa Perangkat Lunak, Pendekatan Praktis* Buku 1, Andi Offset, Yogyakarta.
- Priyanto, Rahmat., 2009, *Langsung bisa Visual Basic.net 2008*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Putrandika,Vandy.,2007, ”Analisis Penerapan Algoritma Greedy pada Permainan Capsa”, VOL III NO.2, Oktober 2003, Institut Teknologi Bandung, Bandung.
- Setiawan, Andi., 2008, “Penerapan Algoritma *Greedy* dalam Permainan Bantumi”, Makalah IF2251 Strategi Algoritmik, Institut Teknologi Bandung, Bandung.
- Supriadi, Ade., 2013, “Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran Matematika Tentang Membilang Dengan Pemanfaatan Permainan Dakon ”, Vol 2, No 9, Tanjung Pura Pontianak.

Sommerville, Ian., 2000, *Software Engineering* Jilid 1 Edisi 6, PT. Erlangga, Jakarta.

Utami, Reny., Bambang, Eka, Purnama dan Sukadi., 2013, “Pembuatan Game Tradisional Dakon Multiplayer Menggunakan Java”, ISSN : 1979-9330 (Print) - 2088-0154 (Online) - 2088-0162 (CDROM), Surakarta.

Wahyuningrum, Tenia., 2013, “ Perancangan permainan dakon menggunakan C++ dan GLUT (OpenGL Utility Toolkit) ”, JUITA ISSN: 2086-9398 Vol.II Nomor 3, Porwokerto.