

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar Ali dkk, 2011, *Algoritma DFS (Depth First Search) untuk Menyelesaikan Masalah TSP (Travelling Salesperson Problem)*, Laboratorium Ilmu dan Rekayasa Komputasi Departemen Teknik Informatika, Institut Teknologi, Bandung
- Amin Imaduddin, 2007, *penerapan algoritma runut balik dalam permainan Teka-teki silang*, Departemen Teknik Informatika Institut Teknologi, Bandung.
- Andari, L . 2009, *Application Development Matchme Game Using Java SE 6 And NetBeans IDE 6.7*. Diambil dari *Library Universitas Gunadarma*.
- Budiono dkk, 2011, *Metode Heuristik dalam Algoritma Runut Balik*, Laboratorium Ilmu dan Rekayasa Komputasi Departemen Teknik Informatika, Institut Teknologi ,Bandung
- Kurniawan Dwi Ahmad, 2011, *perancangan film kartun 2 dimensi “insomnia” dengan penggunaan bone tool pada adobe flash cs4*, sekolah tinggi manajemen informatika dan komputer Amikom , Yogyakarta
- Desiani, A. dan Arhami, M., 2006, *Konsep Kecerdasan Buatan*, Penerbit Andi, Yogyakarta
- Farwanto Dian Arif, 2010, *pengembangan aplikasi permainan sudoku kata dengan solusi algoritma runut-balik pada platform j2me*. Sekolah tinggi manajemen informatika dan komputer amikom , yogyakarta
- Haryadi, 2010, *Analisis Dan Desain Aplikasi Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Informasi Dan Promosi Pada Teater “Manggar” STIMIK Amikom Yogyakarta*. Diambil dari skripsi STIMIK Amikom Yogyakarta.
- Himmanudin, 2011, *Rancang Bangun Game Novel Cisial Menggunakan Ren'py v.6.11.2*, Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Industri Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.
- Kusumadewi, S., 2003, *Artificial Intelligence (Teknik dan Aplikasinya)*. Penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta.

- Munir Rinaldi, 2007, *Diktat strategi Algoritmik Teknik Informatika institute teknologi Bandung*.
- Pressman, Roger.S, 2002, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Penerbit Andi, Yogyakarta
- Pramudita Eka Krisnaldi, 2009, *Penerapan Algoritma Runut-Balik dan Graf dalam Pemecahan Knight's Tour*, Prodi Teknik Informatika, Sekolah Teknik Elektro dan Informatika, Bandung.
- Rezan A, 2009, *Penerapan Pohon dan Algoritma Heuristic dalam Menyelesaikan Sliding Puzzle* . Diambil dari Program Studi Informatika Institut Teknologi Bandung.
- Sipahutar Muara dan Sibarani Reinhard, 2006, *penerapan algoritma runut balik Dalam gerak animasi 3d*, Laboratorium Ilmu dan Rekayasa Komputasi Departemen Teknik Informatika, Institut Teknologi , Bandung.
- Steven Andrew, 2010, *Penerapan Algoritma Runut Balik pada Permainan Kalah, Program Studi Teknik Informatika Sekolah Teknik Elektro dan Informatika Institut Teknologi*, Bandung.