

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Herianto Dwi Anugerah. 2010. *Pengenalan jaringan komputer berbasis role playing game menggunakan RMXP dan RGGG*. Surabaya: Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Pembangunan Nasional. (diakses:http://eprints.upnjatim.ac.id/965/1/file_1.pdf, 27-09-11)
- [2] Khoirush Sholih Ridhwaana Akbar. 2007. *Algoritma Minimax dalam pengambilan keputusan pada permainan tic-tac-toe*, Bandung: Program Studi Teknik Informatika STEI ITB. (diakses:http://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2006-2007/Makalah_2007/MakalahSTMik2007-024.pdf, 4-10-11).
- [3] Pressman, Roger.S, 2001. *Software Engineering : A Practioner's Approach*. 5th .McGrawHill. (Hal: 38).
- [4] Laksono, Agung. 2010. *Pembuatan Game Aritmatika (Penjumlahan, Pengurangan, Pembagian, dan Perkalian) Berbasis Flash*. Surakarta: Program Diploma III Ilmu Komputer Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret. (diakses:<http://digilib.uns.ac.id/pengguna.php?mn=showview&id=15940>, 27-01-11).
- [5] Donald Clark. 2006. *Game and e-learning*. Sunderland: Caspian Learning. (diakses:<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/20871/5/Chapter%20I.pdf>, 1-10-11).
- [6] Andari, Helty Lutfia. 2009. *Application Development Matchme Game Using Java SE 6And NetBeans IDE 6.7*. Jakarta: Faculty of Computer Science. (diakses:<http://papers.gunadarma.ac.id/index.php/computer/article/view/11103/10599>, 29-11-11).
- [7] Fitriani, Wanti. 2011. *Efektivitas Media Board Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Jakarta: Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. (diakses:http://repository.upi.edu/operator/upload/s_ktp_0700137_chapter_2.pdf, 26,9,11).
- [8] Muhammad Aidil Akbar. 2011. *Analisis dan Implementasi Kecerdasan Buatan pada Permainan Checker menggunakan algoritma Minimax dengan Negascout*. Medan: Program Studi S1 Ilmu Komputer Universitas SumateraUtara. (diakses:<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/22612/4/Chapter%20I.pdf>, 24-10-11).
- [9] Desiani & Arhami. 2005. *Konsep Kecerdasan Buatan*. Yogyakarta: Andi. (diakses:<http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/122/jbptunikompp-gdl-s1-2007-susankusum-6051-bab-2.pdf>, 4-10-11).

- [10] Kusumadewi, Sri. 2003. *Artificial Intelligence (teknik dan aplikasinya)*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- [11] Andri, Kristanto. 2004. *Jaringan Syaraf Tiruan (Konsep Dasar, Algoritma, dan Aplikasinya)*, Gava Media, Yogyakarta.
(diakses:<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/25713/3/Chapter%20II.pdf>, 24-10-11).
- [12] Nur Jannah. 2010. *Analisis dan Implementasi Algoritma Minimax dengan Optimasi Alpha-Beta Pruning pada Permainan Five In Row*. Medan: Program Studi S1 Ilmu Komputer Universitas Sumatera Utara.
(diakses:<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/25713/3/Chapter%20II.pdf>, 24-10-11).
- [13] Gias, Yus. 2008. *Penerapan Q Learning pada Aplikasi Board-Game*. Tugas Akhir, Jurusan Teknik Informatika. ITB, Bandung.
(diakses:<http://digilib.itb.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptitb-pp-gdl-yusgiasvem-29964>, 25-9,11).
- [14] Firmansyah, Dicky Herman. 2008. *Implementasi Algoritma Minimax pada Permainan Tic-Tac-Toe Skala 9x9*, Bandung: Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Jurusan Teknik Informatika Universitas Komputer Indonesia.
(diakses:<http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/317/jbptunikompp-gdl-dickyherma-15803-6-jurnal.pdf>, 28-10-11).
- [15] Coppin, Ben. 2004. *Artificial Intelligence Illuminated*. United states of america: jones and bartlett.
(diakses:<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/22307/3/Chapter%20II.pdf>, 9-10-11).
- [16] Adhhal Huda Bakri. 2010. *Analisis dan Implementasi Algoritma Backtracking pada Permainan Congklak*. Medan: Program Studi S1 Ilmu Komputer Universitas Sumatera Utara.
(diakses: <http://repository.usu.ac.id/handle/123456789/22331>, 17-11-11).
- [17] Juliastika. 2010. *Game Programming*.
(diakses:<http://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&ved=0CDEQFjAC&url=http%3A%2F%2Fgameprogramming.blog.ittelkom.ac.id%2Fblog%2Ffiles%2F2009%2F09%2F113061018-designlevel.docx&ei=hZdoT7G8NYTqrAfNkbGTCA&usg=AFQjCNGHoqNxKXrNdT9rSLtgpMgzOHkLgw&sig2=6fSj2hHhg7ovk4HIYX2ovw>, 18-12-11).
- [18] Wandana, Dona. 2011. *Kontribusi Kepuasan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada Lembaga Bimbingan di Kota Bandung*. Bandung: Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.
(diakses: http://repository.upi.edu/skripsiview.php?no_skripsi=5538, 16-3-12).