

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arisandi, Rizqi. *Game Programs Using J2SDK Othello*. Diambil dari Library Universitas Gunadarma. <http://library.gunadarma.ac.id/repository/files/74988/50406637/bab-i.pdf>, 15 Oktober 2011.
- [2] Maharani, Rizky Sari Mei. 2011. *Teknik Merancang Aplikasi Game*. Diambil dari skripsi Universitas Muria Kudus. [https://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:xO-f9yvzm-YJ:jurnal.umk.ac.id/mawas/2011/juni/TEKNIK%2520MERANCANG%2520APLIKASI%2520GAME.pdf+Teknik+Merancang+Aplikasi+Game&hl=id&gl=id&pid=bl&srcid=ADGEESiaeLIYTAIx2c8UTQycz2r1L1PTCer bEHFKRIA\\_QtdZTxUwsD-5ekaxDfy5r6z8xJhIG3ddWMupqUSU-OHofDN\\_5si5qhAGKZZlpoSygbG3MP5W8O-jYqIOfQaxfmUP6uXzozlJ&sig=AHIEtbSoe\\_4ZTW7bbyEH3M5mefdyFg bXxQ](https://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:xO-f9yvzm-YJ:jurnal.umk.ac.id/mawas/2011/juni/TEKNIK%2520MERANCANG%2520APLIKASI%2520GAME.pdf+Teknik+Merancang+Aplikasi+Game&hl=id&gl=id&pid=bl&srcid=ADGEESiaeLIYTAIx2c8UTQycz2r1L1PTCer bEHFKRIA_QtdZTxUwsD-5ekaxDfy5r6z8xJhIG3ddWMupqUSU-OHofDN_5si5qhAGKZZlpoSygbG3MP5W8O-jYqIOfQaxfmUP6uXzozlJ&sig=AHIEtbSoe_4ZTW7bbyEH3M5mefdyFg bXxQ), 9 Oktober 2011.
- [3] Putra, Rian Permata, Dadan Ramdan Mangunpraja, Satrio Ajie Wijaya. *Penerapan Algoritma Greedy Pada Permainan Othello*. Bandung : Institut Teknologi Bandung. [https://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:3As7WkLWF0oJ:informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2005-2006/Makalah2006/MakalahStmik2006-22.pdf+Penerapan+Algoritma+Greedy+Pada+Permainan+Othello&hl=id&gl=id&pid=bl&srcid=ADGEESjXGQ2S7Yy-opgibL3pSFHIQ9ShUiFLwul2kZaacr\\_oU8GNJlaMjrQ5nqzG2K1hUjR3oJ3q44fg\\_TmJ4xXbdnYK\\_bCo\\_wB2LaBzxPHAv-G\\_B7K-0IZn3eUFJsoHNEsO8\\_G6IyDA&sig=AHIEtbOt9Q944gSR0of4TB-YrHIIA75RDw](https://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:3As7WkLWF0oJ:informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2005-2006/Makalah2006/MakalahStmik2006-22.pdf+Penerapan+Algoritma+Greedy+Pada+Permainan+Othello&hl=id&gl=id&pid=bl&srcid=ADGEESjXGQ2S7Yy-opgibL3pSFHIQ9ShUiFLwul2kZaacr_oU8GNJlaMjrQ5nqzG2K1hUjR3oJ3q44fg_TmJ4xXbdnYK_bCo_wB2LaBzxPHAv-G_B7K-0IZn3eUFJsoHNEsO8_G6IyDA&sig=AHIEtbOt9Q944gSR0of4TB-YrHIIA75RDw), 9 Oktober 2011.
- [4] Naradhipa, Aqsath Rasyid. *Penggunaan Algoritma Greedy Dalam Intelegensia Buatan Permainan Reversi*. Bandung : Jurusan Teknik Informatika, Institut Teknologi Bandung. , 27 Oktober 2011.
- [5] Setiawan, Rori. *Aplikasi Permainan Othello Dengan Bahasa Pemrograman Python*. Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Diponegoro. [https://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:LXU\\_5hSqnF8J:eprints.unip.ac.id/25514/1/Makalah\\_seminar.pdf+Aplikasi+Permainan+Othello+D engan+Bahasa+Pemrograman+Python&hl=id&gl=id&pid=bl&srcid=ADG EESiWI-](https://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:LXU_5hSqnF8J:eprints.unip.ac.id/25514/1/Makalah_seminar.pdf+Aplikasi+Permainan+Othello+D engan+Bahasa+Pemrograman+Python&hl=id&gl=id&pid=bl&srcid=ADG EESiWI-)

[Fs8pbRlikN6ZopPORYLiNK0tUZo1gLIKP8pUwbsQEi2c1I8sM\\_1YbK-Sq\\_okMcQuDo2zKVDr2i\\_vV46EHicLBxsui4QpJCWSs86he2-1JWTMj4-ECHXJffQKxHqgd0LWo&sig=AHIEtbTmfBPzVyhUgwxuz1YO42xR4V SofQ](https://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:Fs8pbRlikN6ZopPORYLiNK0tUZo1gLIKP8pUwbsQEi2c1I8sM_1YbK-Sq_okMcQuDo2zKVDr2i_vV46EHicLBxsui4QpJCWSs86he2-1JWTMj4-ECHXJffQKxHqgd0LWo&sig=AHIEtbTmfBPzVyhUgwxuz1YO42xR4V SofQ), 8 Oktober 2011.

- [6] Ilman, Anwari. *Penerapan Algoritma Minimax Dengan Optimasi Mtd(F) Pada Permainan Catur*. Bandung : Jurusan Teknik Informatika, Institut Teknologi Bandung. [https://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:HcNnFQadj0sJ:informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2007-2008/Makalah2008/MakalahIF2251-2008-094.pdf+Penerapan+Algoritma+Minimax+Dengan+Optimasi+Mtdf\)+Pada+Permainan+Catur&hl=id&gl=id&pid=bl&srcid=ADGEESh1kHdQ2IvaX6AQeGUNH5YfBEcFsX66kI5yhQXPHqLnxwB7v3hSiafe2pB\\_8HQqsKW\\_XdjIw86PoZgz4BCeo0QX4Nop23gkW4xGUk4Y8M0QXvluUAY6EsHPvv3uGHxbTmnPEvie&sig=AHIEtbTZzDOQ1eFvaLyZYaa-sX-hBIMXQ](https://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:HcNnFQadj0sJ:informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2007-2008/Makalah2008/MakalahIF2251-2008-094.pdf+Penerapan+Algoritma+Minimax+Dengan+Optimasi+Mtdf)+Pada+Permainan+Catur&hl=id&gl=id&pid=bl&srcid=ADGEESh1kHdQ2IvaX6AQeGUNH5YfBEcFsX66kI5yhQXPHqLnxwB7v3hSiafe2pB_8HQqsKW_XdjIw86PoZgz4BCeo0QX4Nop23gkW4xGUk4Y8M0QXvluUAY6EsHPvv3uGHxbTmnPEvie&sig=AHIEtbTZzDOQ1eFvaLyZYaa-sX-hBIMXQ), 8 Oktober 2011.
- [7] Rachmah, Nur Fajriah. 2008. *Implementasi Algoritma Greedy pada Permainan Othello*. Bandung: Jurusan Teknik Informatika Sekolah Teknik Elektro dan Informatika Institut Teknologi Bandung. [https://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:5hcBUBC01zoJ:informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2007-2008/Makalah2008/MakalahIF2251-2008-024.pdf+Implementasi+Algoritma+Greedy+pada+Permainan+Othello&hl=id&gl=id&pid=bl&srcid=ADGEEShJwE0j\\_euGdqhsnOuE8NBGatto1tEGKg8NOLkVwusuGaYwiWrFpp68\\_YGdeTw5ISJ7K7-wqLYIyUp6yU9\\_bFH4uIzeeZ5s\\_KDmYHPm8AGvh\\_i9fhhh61lgyInW7UEgBU7uE8z&sig=AHIEtbRTMwAft\\_GyfWx7veyLhj-61Wk5dg](https://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:5hcBUBC01zoJ:informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2007-2008/Makalah2008/MakalahIF2251-2008-024.pdf+Implementasi+Algoritma+Greedy+pada+Permainan+Othello&hl=id&gl=id&pid=bl&srcid=ADGEEShJwE0j_euGdqhsnOuE8NBGatto1tEGKg8NOLkVwusuGaYwiWrFpp68_YGdeTw5ISJ7K7-wqLYIyUp6yU9_bFH4uIzeeZ5s_KDmYHPm8AGvh_i9fhhh61lgyInW7UEgBU7uE8z&sig=AHIEtbRTMwAft_GyfWx7veyLhj-61Wk5dg), 10 Oktober 2011.
- [8] Pressman, Roger. S. 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Andi, Yogyakarta.
- [9] Kusumadewi, S. 2003. *Artificial Intelligence (Teknik dan Aplikasinya)*. Penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta.
- [10] Himmamuddin. 2011. *Rancang Bangun Game Novel Visual Menggunakan Ren'py v.6.11.2*. Yogyakarta: Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia. <https://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:3zBNXcUoir8J:repository.uui.ac.id/520/SK/I/0/00/004/004716/uui-skripsi-rancang%2520bangun%2520game-05523329-HIMMAMUDDIN-6845012106-abstract.pdf+Rancang+Bangun+Game+Novel+Visual+Menggunakan+Ren%27py&hl=id&gl=id&pid=bl&srcid=ADGEESjNEqb4cT4l>

[2bXo\\_g23ckDkjhsTiQNmP0cvxF24Y6ePGwM9yC6fnpnQOeINvUUhGeYIg8IDiwXTbo9i-ltqWJ8qBap2PiePYUiemEnmAwbpS92x5918KYEczWFpS7cYjWmzG33&sig=AHIEtbTobbnv4Ld2n9apZXa7xvIoJXgImA](http://www.library.uns.ac.id/2011/12/2bXo_g23ckDkjhsTiQNmP0cvxF24Y6ePGwM9yC6fnpnQOeINvUUhGeYIg8IDiwXTbo9i-ltqWJ8qBap2PiePYUiemEnmAwbpS92x5918KYEczWFpS7cYjWmzG33&sig=AHIEtbTobbnv4Ld2n9apZXa7xvIoJXgImA), 2 Desember 2011.

- [11] Lutfia Andari, Helty. *Application Development Matchme Game Using Java SE 6 And NetBeans IDE 6.7*. Diambil dari Library Universitas Gunadarma, 2 Desember 2011.
- [12] Fitriani, Wanti. 2011. *Efektivitas Media Board Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. [http://repository.upi.edu/operator/upload/s\\_ktp\\_0700137\\_chapter2.pdf](http://repository.upi.edu/operator/upload/s_ktp_0700137_chapter2.pdf), 5 Desember 2011.
- [13] Purwanto, Eko Budi. 2008. *Perancangan & Analisis Algoritma*. Penerbit Graha Ilmu. Yogyakarta.
- [14] Ichsan, Chairul. 2010. *Penerapan Algoritma Greedy pada Permainan Fire Emblem*. Bandung : Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Teknik Elektro dan Informatika Institut Teknologi Bandung. [https://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:F1p-IPO6nOUJ:informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2010-2011/Makalah2010/MakalahStima2010-026.pdf+Penerapan+Algoritma+Greedy+pada+Permainan+Fire+Emblem&hl=id&gl=id&pid=bl&srcid=ADGEESgARWJROEfxXj0dyBa5Kdofc7M4gmjYyVZDFILNgeTdIFqFAFtgVm6e2GNMg5LUgiQyA6QkVUHZNOnkKR1OFihaePIK9dYneDc7ITucF8LyW9p8KTMcO621vfKD9vTcPqbKi\\_vM&sig=AHIEtbTHDbkQ3Zz0LOsUqCUW6-0gqLSsIA](https://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:F1p-IPO6nOUJ:informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2010-2011/Makalah2010/MakalahStima2010-026.pdf+Penerapan+Algoritma+Greedy+pada+Permainan+Fire+Emblem&hl=id&gl=id&pid=bl&srcid=ADGEESgARWJROEfxXj0dyBa5Kdofc7M4gmjYyVZDFILNgeTdIFqFAFtgVm6e2GNMg5LUgiQyA6QkVUHZNOnkKR1OFihaePIK9dYneDc7ITucF8LyW9p8KTMcO621vfKD9vTcPqbKi_vM&sig=AHIEtbTHDbkQ3Zz0LOsUqCUW6-0gqLSsIA), 15 Oktober 2011.
- [15] Albert. 2008. *Aplikasi Algoritma Greedy dalam Permainan Jawbreaker*. Bandung : Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Teknik Elektro dan Informatika Institut Teknologi Bandung. [https://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:br7QOxpUL6kJ:informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2007-2008/Makalah2008/MakalahIF2251-2008-018.pdf+Aplikasi+Algoritma+Greedy+dalam+Permainan+Jawbreaker&hl=id&gl=id&pid=bl&srcid=ADGEESglhs2gS6c-vsuzpdNmO5ENqQL8X4fmxqky4cZMkWJURkyKKwjKQVvsjxi1ZkNaiCUXVqLLGyTGO0cnVVRuxpm384dIPIF3odMXtVMA3DWbehVRvxASIGRjZZWDHvzvnDWu8uHAn&sig=AHIEtbQoplwxexoQhbvoEd\\_tk7Paw5cjN4A](https://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:br7QOxpUL6kJ:informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2007-2008/Makalah2008/MakalahIF2251-2008-018.pdf+Aplikasi+Algoritma+Greedy+dalam+Permainan+Jawbreaker&hl=id&gl=id&pid=bl&srcid=ADGEESglhs2gS6c-vsuzpdNmO5ENqQL8X4fmxqky4cZMkWJURkyKKwjKQVvsjxi1ZkNaiCUXVqLLGyTGO0cnVVRuxpm384dIPIF3odMXtVMA3DWbehVRvxASIGRjZZWDHvzvnDWu8uHAn&sig=AHIEtbQoplwxexoQhbvoEd_tk7Paw5cjN4A), 25 November 2011.

- [16] Angelina, Lea. 2007. *Penerapan Algoritma Greedy dalam Optimasi Jumlah Nilai Kartu pada Permainan Angelina*. Bandung : Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Teknik Elektro dan Informatika Institut Teknologi Bandung.  
[https://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:hEWhE8HSAOkJ:informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2007-2008/Makalah2008/MakalahIF2251-2008-091.pdf+Penerapan+Algoritma+Greedy+dalam+Optimasi+Jumlah+Nilai+Kartu+pada+Permainan+Angelina&hl=id&gl=id&pid=bl&srcid=ADGEE SiVTmWA-ZQK0tvaLqKQSZcKxkfTIzu4eQaUwgXqV8cgUuwjEKeVWqThFpktVRnaZfdPEB-ujvpQBL6x6paKMvka01d\\_D3fenE6lZ6YKTUTMVd6eCWH1p1zrzLrJhGau9YsZmVbE&sig=AHIEtbRiL4dwEpZ7vIH7clGRKWIqqSaldQ](https://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:hEWhE8HSAOkJ:informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2007-2008/Makalah2008/MakalahIF2251-2008-091.pdf+Penerapan+Algoritma+Greedy+dalam+Optimasi+Jumlah+Nilai+Kartu+pada+Permainan+Angelina&hl=id&gl=id&pid=bl&srcid=ADGEE SiVTmWA-ZQK0tvaLqKQSZcKxkfTIzu4eQaUwgXqV8cgUuwjEKeVWqThFpktVRnaZfdPEB-ujvpQBL6x6paKMvka01d_D3fenE6lZ6YKTUTMVd6eCWH1p1zrzLrJhGau9YsZmVbE&sig=AHIEtbRiL4dwEpZ7vIH7clGRKWIqqSaldQ),  
15 Oktober 2011.
- [17] Avio. <http://www.avio.com/project/help/pm-complexity.html>,  
22 Maret 2012.