

DAFTAR PUSTAKA

- [Arhami:2006]. Desiani, A. dan Arhami, M., 2006, **Konsep Kecerdasan Buatan**, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- [Himmanudin:2011] Himmanudin.2011. **Rancang Bangun Game Novel Cisial Menggunakan Ren'py v.6.11.2** . Yogyakarta: Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Industri Universitas Islam Indonesia.
- [Kusumadewi:2003] Kusumadewi, S., 2003, *Artificial Intelligence (Teknik dan Aplikasinya)*. Penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta.
- [Lukman:2003] Lukman Hakim.2003. **Pemrograman Game dengan Visual Basic**. Penerbit Andi Offset , Yogyakarta.
- [Andari] Andari, L . *Application Development Matchme Game Using Java SE 6 And NetBeans IDE 6.7*. Diambil dari *Library* Universitas Gunadarma.
- [Hayes:2001] Hayes, R., 2001, *The Sam Loyd 15-Puzzle*.
- [Rezan:2009] Rezan A. 2009. **Penerapan Pohon dan Algoritma Heuristic dalam Menyelesaikan Sliding Puzzle** . Diambil dari Program Studi Informatika Institut Teknologi Bandung.
- [Haryadi:2010] 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.
- [Pressman:2002] Pressman, Roger.S. (2002). **Rekayasa Perangkat Lunak**. Andi: Yogyakarta
- [Victor] Victor, Ivan, Diko . **Algoritma A* (A Star) Sebagai Salah Satu Contoh Metode Pemrograman Branch and Bound**. Diambil dari *Library* ITB.
- [Arnold:2009] Arnold,N .2009. **Penerapan Algoritma A* dalam Pencarian Jalan untuk Permainan Lose Your Marble** . Diambil dari Program Studi Informatika Institut Teknologi Bandung.

- [Suprpto:2009] Supranto,J.2009. **Statistik Teori dan Aplikasi Edisi ke Tujuh**.Erlangga: Jakarta.
- [Ecky:2009] Ecky,P .2009. **Penerapan Algoritma A* Sebagai Algoritma Pencari Jalan Dalam Game**. Diambil dari Jurusan Teknik Informatika, Institut Teknologi Bandung.
- [Prasetyo] Prasetyo, Igor. **Penyelesaian Permasalahan 8 Puzzle dengan Menggunakan Algoritma A* (A Star)**. Diambil dari Jurusan Teknik Informatika, Institut Teknologi Bandung.
- [Riftadi:2007] Riftadi,M.2007. **Variasi Penggunaan Fungsi Heuristik Dalam Pengaplikasian Algoritma A***. Diambil dari Jurusan Teknik Informatika, Institut Teknologi Bandung.
- [Della:2010] Della,P.2010. **Algoritma Pencarian A* dengan Fungsi Heuristik Jarak Manhattan**. Diambil dari Jurusan Teknik Informatika, Institut Teknologi Bandung.
- [Desi:2006] Desi, Arwin, Hendra.2006. **Analisa Searching Algorithm Breadth-First, Depth-First dan Best-First Searching Pada Penyelesaian Problem Kotak-8**. Diambil dari Jurusan Teknik Komputer, Institut Teknologi Bandung.
- [Tilawah:2010] Tilawah,H.2010. **Penerapan Algoritma A-star (A*) Untuk Menyelesaikan Masalah Maze**. Diambil dari Jurusan Teknik Informatika, Institut Teknologi Bandung.
- [Ramadhani:2008] Ramadhani,A.2008. **Menggerakkan Karakter Game Menggunakan Algoritma Breadth-First Search (BFS) dan Algoritma Algoritma A*(A Star)** Diambil dari Jurusan Teknik Informatika, Institut Teknologi Bandung