

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sutrisno, Rano Tri. *Puzzle Slider Game Development Using Python Version 2.4.1*. Jakarta: Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Gunadarma.  
<http://papers.gunadarma.ac.id/index.php/industry/article/view/11430/10933>  
(Diakses tanggal 07 Oktober 2011 pukul 12.38)
- [2] Himmamuddin. 2011. *Rancang Bangun Game Novel Visual Menggunakan Ren'py v.6.11.2*. Yogyakarta: Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.  
<http://rac.uii.ac.id/server/document/Public/20110211104619TUGAS%20AKHIR.pdf> (Diakses tanggal 07 Oktober 2011 pukul 12.00)
- [3] Wiratama, Ichsan. *Perangkat Lunak Permainan Scrabble*. Yogyakarta: STMIK Amikom. <http://p3m.amikom.ac.id/p3m/dasi/juni07/05%20%20-%20STMIK%20AMIKOM%20Yogyakarta%20Perangkat%20Lunak%20Permainan%20Scrabble.pdf> (Diakses tanggal 05 Oktober 2011 pukul 21.20)
- [4] Dimas, Mohammad. 2009. *Penggunaan Exhaustive Search Sebagai Solusi Permainan Scramble*. Bandung: Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Bandung. <http://webmail.informatika.org/~rinaldi/Stmik/2009-2010/Makalah2009/MakalahIF3051-2009-031.pdf> (Diakses tanggal 19 November 2011 pukul 09.36)
- [5] Yugianus, Pausta. 2011. *Implementasi Algoritma Boyer-Moore Dalam Sistem Penelusuran Katalog Perpustakaan Sekolah*. Jurusan Ilmu Komputer Fakultas Fpmipa.  
[http://repository.upi.edu/operator/upload/s\\_d5451\\_0608367\\_chapter2.pdf](http://repository.upi.edu/operator/upload/s_d5451_0608367_chapter2.pdf)  
(Diakses tanggal 09 Oktober 2011 pukul 22.58)
- [6] Pressman, Roger.S. 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Andi: Yogyakarta.
- [7] Karyani. 2009. *Efektifitas Penggunaan Game Interaktif Adobe Flash Dalam Pembelajaran Kosakata Dengan Huruf Hiragana Bagi Tingkat Dasar:eksperimen penelitian terhadap siswa smp Lab. School UPI Bandung kelas VIII tahun 2009/2010*. Bandung: Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas FPBS.  
[http://repository.upi.edu/operator/upload/s\\_c0551\\_050463\\_chapter2.pdf](http://repository.upi.edu/operator/upload/s_c0551_050463_chapter2.pdf)  
(Diakses tanggal 08 Oktober 2011 pukul 09.46)
- [8] Zi, Nurulliana. 2011. *Implementasi Konsep Kecerdasan Buatan Dengan Metode Best First Search (Bsf) Untuk Pembuatan Game Ular Tangga Modifikasi*. Medan: Program Studi S1 Ekstensi Ilmu Komputer, Universitas Sumatera Utara.  
<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/27784/3/Chapter%20II.pdf>  
(Diakses tanggal 18 November 2011 pukul 20.33)

- [9] Beny. 2010. *Pengembangan Software Game Menggunakan Rpg Maker VX*. Medan: Program Studi D3 Ilmu Komputer, Universitas Sumatera Utara. <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/20019/4/Chapter%20II.pdf> (Diakses tanggal 25 November 2011 pukul 14.08)
- [10] Hendriani, Indri Nuzuliyati. 2011. *Efektivitas Teknik Permainan Bisik Berantai Le Jeu Murmurer Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis (Quasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas I Semester I Sma Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2010-2011)*. [http://repository.upi.edu/operator/upload/s\\_prs\\_060633\\_chapter2.pdf](http://repository.upi.edu/operator/upload/s_prs_060633_chapter2.pdf) (Diakses tanggal 08 Oktober 2011 pukul 09.52)
- [11] Soleh, Moch Yusup. 2010. *Implementasi Algoritma KMP dan Boyer-Moore dalam Aplikasi Search Engine Sederhana*. Bandung: Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Bandung. <http://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2010-2011/Makalah2010/MakalahStima2010-096.pdf> (Diakses tanggal 08 Oktober 2011 pukul 22.29)
- [12] Prasetya, Arif. 2010. *Penerapan Algoritma Boyer-Moore dan Algoritma Rabin-Karp dalam Mendeteksi Aksi Plagiatisme*. Bandung: Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Bandung. <http://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2010-2011/Makalah2010/MakalahStima2010-058.pdf>. (Diakses tanggal 11 Oktober 2011 pukul 22.58)
- [13] Minandar, Arie dkk. 2005. *Aplikasi Algoritma Pencarian String Boyer-Moore pada Pencocokan DNA*. Bandung: Laboratorium Ilmu dan Rekayasa Komputasi, Institut Teknologi Bandung. <http://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/Makalah/MakalahStmik03.pdf> (Diakses tanggal 08 Oktober 2011 pukul 22.32)
- [14] Budianto, Andrew Pratomo. 2007. *Aplikasi Algoritma pencocokan String Untuk Pengamanan Jaringan*. Bandung: Institut Teknologi Bandung. [http://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2006-2007/Makalah\\_2007/MakalahSTMik2007-016.pdf](http://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2006-2007/Makalah_2007/MakalahSTMik2007-016.pdf) (Diakses tanggal 08 Oktober 2011 pukul 22.08)
- [15] Aivosto. *Complexity Metrics*. <http://www.aivosto.com/project/help/pm-complexity.html> (Diakses tanggal 08 Maret 2012 pukul 18.45)