Daftar Pustaka

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, 15-5-2012).

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, 23-05-2012).

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, 22-06-2012).

Donald Clark. 2006. *Game and e-learning*. Sunderland: Caspian Learning. (diakses:http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/20871/5/Chapter%20I.pdf, 15-05-2012).

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_chapter2.pdf, 09-07-2012).

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=jbptitbpp-gdl-yusgiasvem-29964, 23-05-2012).

Herianto Dwi Anugerah. 2010. *Pengenalan jaringan komputer berbasis role playing game menggunakan RMXP dan RGGS*. Surabaya: Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Pembangunan Nasional.

Kusumadewi, Sri. 2003. *Artificial Intelligence (teknik dan aplikasinya)*. Graha Ilmu, Yogyakarta.

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, 15-05-2012).

Munir, Rinaldi. *Diktat Kuliah IF 2251 Strategi Algoritmik*. Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Teknik Elektro dan Informatika, Institut Teknologi Bandung. 2009.

Roger.S, 2001. *Software Engineering : A Practioner's Approach*. 5th .McGrawHill. (Hal: 38).

Sumarsono, Abraham Ranardo. 2009. *Penerapan Algortima Runut Balik dalam Pencarian Solusi Teka Teki Battleship*. Institut Teknologi Bandung.

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=5538,16-5-12).

Wijaya, Surya. 2010. *Penerapan Konsep Algoritma Minimax dengan Menggunakan Breadth First Search (BFS) pada Permainan Reversi* . Medan: Universitas Sumatra Utara. (diakses:http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/22307/3/Chapter%20II.pdf, 22-5-2012).