

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fuller, Steve, 2018. *Mobile gaming - Statistics & Facts*, <https://www.statista.com/topics/1906/mobile-gaming/>, diakses tgl 10 Juli 2018.
- [2] Siswanto, dkk., 2014. *Pengembangan Aplikasi Permainan Othello Dengan Negamax Alpha Beta Pruning dan Brute Force*, Jurnal, Universitas Budi Luhur, Jakarta.
- [3] Nurdiansyah, Andrean, dkk., 2016. *Pembuatan Aplikasi Permainan Othello 16x16 Berbasis Desktop Dengan Algoritma Alpha Beta Pruning*, Jurnal, STMIK AMIKOM, Yogyakarta.
- [4] Ridho Rahman Hariadi, dkk., 2017, *Penerapan Algoritma Alpha Beta Pruning Sebagai Kecerdasan Buatan pada Game Pawn Battle*, Jurnal, Institut Teknologi Sepuluh November, Surabaya.
- [5] Sulistyono dan Agung., 2013. *Analisis Dan Implementasi Algoritma Minimax Dengan Optimasi Algoritma Alpha-Beta Pruning Pada Permainan Pingdollar*, Jurnal, Universitas Telkom, Bandung.
- [6] Sihite, Nofarianto., 2016. *Pembuatan Game Congklak Dengan Algoritma Alpha Beta Pruning Berbasis Android*, Skripsi, STMIK AMIKOM, Yogyakarta.
- [7] Pressman, Roger S, 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak –Buku Satu Pendekatan Praktis* (Edisi 7). Yogyakarta: Andi.
- [8] Rosa S. & M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung: Informatika*, 2013.
- [9] Suyanto, 2014, *Artificial Intelligence Searching, Reasoning, Planning dan Learning*, Bandung : Informatika Bandung.
- [10] Schell, J. 2008. *The Art of Game Design: The Book of Lenses*. USA: Morgan Kaufmann.
- [11] Fullerton, T. 2008. *Game Design Workshop: A Playcentric Approach To Creating Innovative Game* 2nd Ed. USA: Morgan Kaufmann.
- [12] Admin. 2018. *Play Othello*. <http://www.Othelloonline.org/>, diakses tgl 15 Juli 2018.

- [13] Nazruddin Safaat H, 2015, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android*, Informatika Bandung.
- [14] Irawan, 2014. *Toko Buku Online Dengan ANDROID*, Maxikom : Palembang.
- [15] Edy, Ali Z, 2015. *Membuat Game Android dengan Unity 3D*, PT Elex Media Komputindo : Jakarta.
- [16] Admin. 2018. *CryEngine*, <https://www.cryengine.com/>, diakses tgl 16 Juli 2018.
- [17] Admin. 2018. *Construct 2*, <https://www.scirra.com/construct2>, diakses tgl 16 Juli 2018.
- [18] Admin. 2018. *Making Games Is For Everyone*, <https://www.yoyogames.com/gamemaker>, diakses tgl 16 Juli 2018.
- [19] Admin. 2018. *Make Your Own Game With The Rpg Maker Series*, <https://www.rpgmakerweb.com/>, diakses tgl 17 Juli 2018.
- [20] Admin. 2018. *Make Something Unreal*, <https://www.unrealengine.com>, diakses tgl 18 Juli 2018.
- [21] Admin. 2018. *Luminous Engine*, http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Luminous_Engine diakses tgl 18 Juli 2018.
- [22] I. Millington dan J. Funge, *Artificial Intelligence for Games Second Edition*, CRC Press, 2012.
- [23] M. Ali, 2014, *Kitab Belajar Pemogramman C#*, Jakarta: Ebook.
- [24] Kusrianto, Adi , 2004, *Panduan Lengkap Memakai Adobe Illustrator CS*, PT Elex Media Komputindo : Jakarta.
- [25] Yulian, Ruli, 2014, *Pemrograman Dasar Visual Basic 2013*, PT Elex Media Komputindo : Jakarta.
- [26] Nidhra, Srinivas dan Jagruthi Dondeti. 2012. *Black box and White box Testing Techniques – A Literature Review*. Internasional Journal of Embedded System and Applications (IJESA) Vol.2, No.2.