

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Simbolon, V., 2014, Analisis Algoritma Minimax Dengan Optimasi Alpha Beta Pruning Pada Permainan Five In Row, *Informasi dan Teknologi Ilmiah (INTI)*, No.1, Vol.2, 2339-210X.
- [2] Tumanggor, C., 2018, Aplikasi Permainan Tradisional Mo Gem Menggunakan Algoritma Minimax Dengan Optimasi Alpha Beta Pruning Pada Platform Android, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi, Univ. Sumatera Utara, Medan.
- [3] Syapnika, D., dan Siagian, E. R., 2015, Penerapan Algoritma Minimax Pada Permainan Checkers, *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, No.6, Vol.2, 2407-389X.
- [4] Halim, R., Agustian, dan Udjulawa, D., 2017, *Penerapan Algoritma Negamax Dengan Alpha-Beta Pruning pada Permainan Connect Four*, Program Studi Teknik Informatika, STMIK GI MDP, Palembang.
- [5] Cahyo, F. D., 2018, Implementasi Algoritma Negamax Dan Alpha Beta Pruning Pada Permainan Othello, *Skripsi*, Program Studi Teknik Informatika, STMIK Atma Luhur, Pangkalpinang.
- [6] Pressman, R. S., 2012, *Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktisi)*, Vol.1, Ed.7, Andi, Yogyakarta.
- [7] Oktavia, E., 2010, *Konsep Object Oriented Programming (OOP) dalam Pemrograman Visual*, Fakultas Ilmu Komputer Jurusan Sistem Informasi, Universitas Sriwijaya, Palembang.
- [8] Sukamto, R. A., dan Shalahuddin, M., 2014, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Informatika, Bandung.
- [9] Sutojo, T., Mulyanto, E., dan Suhartono, V., 2011, *Kecerdasan buatan*, Andi, Yogyakarta.
- [10] Mahafi, A. G., dan Hermawan, G., 2013, Game Edukasi Penyakit Malaria Dan Cara Pencegahannya, *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, No.2, Vol.2, 2089-9033.
- [11] Tommy, L., 2016, Analisis Algoritma Alpha Beta Pruning Dan MTD(F) Dalam Menentukan Algoritma Yang Paling Baik Untuk Diterapkan Pada Prototipe Permainan Connect Four, *Tesis*, Program Pasca Sarjana Ilmu Komputer, Univ. Budi Luhur, Jakarta.

- [12] Suyanto, 2014, *Artificial Intelligence: Searching, Reasoning, Planning and Learning*, Informatika, Bandung.
- [13] Martono, K. T., 2015, Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker, *Jurnal Sistem Komputer*, No.1, Vol.5, 2087-4685.
- [14] Tommy, L., Isnanto, B., dan Putra, R. R. C., 2015, PROTOTIPE GAME CERITA SI BUDI UNTUK PEMBELAJARAN BUDI PEKERTI, *Jurnal TI Atma Luhur*, No.1, Vol.2, 2406-7962.
- [15] Fullerton, T., 2018, *Game Design Workshop: A Playcentric Approach To Creating Innovative Game*, Ed.4, AK Peters/CRC Press, USA.
- [16] Sipper, M., 2011, *Evolved to Win*, Lulu, Raleigh.
- [17] Adams, E., dan Dormans, J., 2012, *Game Mechanics: Advanced Game Design*, New Riders, Berkeley.
- [18] Ramadhani, C., 2015, *Dasar Algoritma dan Struktur Data dengan Bahasa Java*, Andi, Yogyakarta.
- [19] Safaat, N., 2015, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Informatika, Bandung.
- [20] Kosasi, S., 2014, Permainan Papan Strategi Menggunakan Algoritma Minimax, *Seminar Nasional Teknologi Informasi, Komunikasi dan Industri (SNTIKI)*, 2085-9902.
- [21] Millington, I., dan Funge, J., 2012, *Artificial Intelligence for Games*, Ed.2, CRC Press, USA.
- [22] Thamizharasi, R., 2016, Android Mobile Application Build on Android Studio, *International Journal of Modern Computer Science (IJMCS)*, No.1, Vol.4, hal.1-4.
- [23] Nidhra, S., dan Dondeti, J., 2012. Black box and White box Testing Techniques – A Literature Review. *International Journal of Embedded Systems and Applications (IJESA)*, No.2, Vol.2.