

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hermawan, 2015, Penerapan Algoritma Backtrack Dalam Membangkitkan Element Awal Permainan Sudoku, *Skripsi*, Fakultas Teknik, Univ. Pamulang, Tangerang Selatan.
- [2] Utama, F., Kridalaksana, A. H., dan Astuti, I. F., 2016, Implementasi *Backtracking* Algorithm Untuk Penyelesaian Permainan Sudoku Pola 9x9, *Jurnal Informatika Mulawarman*, No.1, Vol. 11, hal 29-36.
- [3] Rahayu, D. S., Suryapratama, A., Amongsaufa, A. Z., dan Koloay, B. I. K., 2017, Evaluasi Algoritma Runut Balik dan Simulated Annealing pada Permainan Sudoku, *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, No. 1, Vol. 3, hal 169-178.
- [4] Job, D. and Paul, V., 2017, Recursive *Backtracking* for Solving 9*9 Sudoku Puzzle, *Bonfring International Journal of Data Mining*, No. 1, Vol. 6, hal 7-9.
- [5] Ayu, A. S., 2016, Penerapan Algoritma Runut Balik (*Backtracking*) Dalam pewarnaan Graf (Graph Coloring) Pada Penyelesaian Permainan Sudoku, *Skripsi*, Fakultas Sains dan Teknologi, Univ. Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- [6] Pressman, R. S., 2012, *Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktisi)*, Vol. 1, Ed. 7, Yogyakarta, Andi.
- [7] Rosa, A. S. Dan Shalahuddin, M., 2013, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Bandung, Informatika.
- [8] Oktafianto, M. M., 2016, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*, Yogyakarta, Andi.
- [9] Russell, S. J., and Norvig, P., 2003, *Artificial Intelligence : A Modern Approach*, New Jersey: Prentice Hall.
- [10] Kusumadewi, S., 2003, *Artificial Intelligence (Teknik dan Aplikasinya)*, Yogyakarta, Graha Ilmu.
- [11] Suyanto, 2014, *Artificial Intelligence Searching, Reasoning, Planning, and Learning*, Bandung, Informatika Bandung.
- [12] Schell, J., 2008, *The Art of Game Design : The Book of Lenses*, USA, Morgan Kaufmann.

- [13] Fullterton, T., 2008, *Game Design Workshop : A Playcentric Approach To Creating Innovative Game 2nd*, USA, Morgan Kaufmann.
- [14] Abrar, R., 2012, Aplikasi Permainan Arabic Sudoku Menggunakan Metode Harmony Search Sebagai Pembangkit dan Penyelesaian Permainan, *Skripsi*, Fakultas Sains dan Teknologi, Univ. Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- [15] Nazruddin, S., H., 2015, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Bandung, Informatika Bandung.
- [16] Thamizharasi, R., 2016, Android Mobile Application Build on Android Studio, *International Journal of Modern Computer Science (IJMCS)*, No. 1 Vol. 4, hal 1.
- [17] Lee, S., 2012, Creating and Using Database for Android Applications, *International Journal of Database Theory and Application*, Vol. 5, hal 103.
- [18] Munir, R., 2004, Algoritma Runut-balik (*Backtracking*), http://cdndata.telkomuniversity.ac.id/pjj/15161/CSG3F3/UNW/COURSE_MATERIAL/z14476467181e6c503821da7ea433f38bf9c97eca31.pdf diakses tgl 1 Juli 2019
- [19] Ramadhani, Cipta., 2015, *Daras Algoritma & Struktur Data Dengan Bahasa Java*, Yogyakarta, Andi.
- [20] Nidhra, S. and Dondeti, Jagruthi., 2012, Black Box And White Box Testing Techniques-A Literature Review, *International Journal of Embedded System and Applications (IJESA)*, Vol. 2, hal 29.