

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, R.L., Satoto, K.I. & Martono, K.T., 2014. Perancangan Pc Game First Person Shooter Menggunakan Unreal Development Kit. , 2(2), pp.149–156.
- Ashari, Y., Kridalukmana, R. & Windasari, I.P., 2016. Pembuatan Aplikasi Permainan Pengenalan Provinsi di Indonesia Melalui Game “Adventure Indonesia” Berbasis Android. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 4(2), pp.389–397.
- Astuti, I.F. & Khairina, D.M., 2014. Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Android Tebak Lagu Nusantara : Senara. , 9(2), pp.24–30.
- Bahr, B. Al, 2008. Pembuatan Kecerdasan Buatan untuk Permainan Catur Jawa Dengan Menggunakan Algoritma MiniMax.
- Charibaldi, N., Kaswidjanti, W. & Dhimas, M., 2006. Mobile Game Halma Multiplayer. *TELEMATIKA*, 7, pp.1–10.
- Hanggoro, A.C., Kridalukmana, R. & Martono, K.T., 2015. Pembuatan Aplikasi Permainan “Jakarta Bersih” Berbasis Unity. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 3(4), pp.503–511.
- Haryanti, S. & Irianto, T., 2011. Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Untuk Usaha Fashion Studi Kasus Omah Mode Kudus. , 3(1), pp.8–14.
- Ignatius, D.R. et al., 2012. Implementasi Algoritma Minimax Untuk Artificial. , 11(2), pp.97–106.
- Jayadi, 2016. Aplikasi Game Tic Tac Toe 6X6 Berbasis Android Menggunakan Algoritma Minimax Dan Heuristic Evaluation. , pp.6–7.
- Kosasi, S., Permainan Papan Strategi Menggunakan Algoritma Minimax. , 2(372), pp.105–112.
- Kurniawan, M., Pamungkas, A. & Hadi, S., 2016. Algoritma Minimax Sebagai Pengambil Keputusan Dalam Game Tic-Tac-Toe. *Issn 2032-3805*, pp.6–7.
- Mustaqbal, M.S., Firdaus, R.F. & Rahmadi, H., 2015. (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN). , I(3), pp.31–36.
- Nadhira, A., 2008. Algoritma Minimax Dalam Permainan Checkers. , (10), pp.1–6.

- Prastika, M.R., Purnama, B.E. & Sukadi, 1979. Pembuatan Game Dam-Dam Menggunakan Java. *IJCSS - Indonesian Journal on Computer Science - Speed - FTI UNSA - ijcss.unsa.ac.id*, 9330, pp.1–5.
- Ramadhan, F., Tambunan, T. & Aditya, B.R., 2016. Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tahsin (Maqdis) Berbasis Android. , 2(1), pp.97–107.
- Santoso, K.I., Yunita, F. & Kusumo, N.P., 2016. Penerapan Algoritma Minimax Pada Game Macan-macanan. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 6(1), p.21.
Available at: <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/jsinbis/article/view/10496>.
- Satryawan, G.N.W., Daarmawiguna, I.G.M. & Sunarya, I.M.G., 2014. Pengembangan Media Belajar Pupuh Berbasis Android. *Issn 0216-3241 99 pengembangan media belajar*, pp.99–110.
- Setyawidi, L., Kridalukmana, R. & Martono, K.T., 2016. Pembuatan Aplikasi Permainan “Ayo Sehat” Berbasis Android. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 4(2), pp.315–321.
- Toruan1, L.L., Rino, P. & Widiyanto, E.P., 2014. Penerapan Algoritme Greedy pada Aplikasi Dakon The Congklak Berbasis Unity 3D untuk Perangkat Android. , (x).
- Wahyu, P., 2014. Game Adventure Misteri Kotak Pandora. , 7(2), pp.13–31.
- Windriani, R. et al., 2015. Jombie Jombie - Game Berbasis Android Untuk Mengenalkan Tradisi , Adat Dan Budaya Pernikahan Indonesia *journal Jombie Jombie – Android Based Game To Introduce Tradition , Custom And Wedding Culture Of Indonesia*. , 1(2), pp.1197–1203.