

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. A. Setiawan, J. Prestilliano, S. Raymond, “Perbandingan Penerapan Algoritma Mnimax dengan Algoritma Minimax Alpha-Beta Pruning Pada Permainan Othello,” *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Multimedia*, vol. 3, no. 1, pp. 40-53, 2017.
- [2] A. Leksono, “Algoritma Ant Colony Optimization (ACO) untuk Menyelesaikan Traveling Salesman Problem(TSP),” *Skripsi - Universitas Diponegoro*, Semarang, 2009.
- [3] D. Wahyuningsih, “Rancangan Sistem Penjadwalan Akademik Menggunakan Algoritma Max-Min Ant System,” *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, vol. 1, no. 2, pp. 72-75, 2015.
- [4] T. M. A. Prawira, “Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran Diponegoro Sebagai Media Edukasi Sejarah,” *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, vol. 5, no. 1, pp. 1-4, 2013.
- [5] Suyanto, *Artificial Intelligence*, Bandung : Informatika, 2007.
- [6] Riyanto, Suprpto, dan Hendi Indelarko, *Pengembangan Aplikasi Manajemen Database dengan Java 2 (SE/ME/EE)*, Yogyakarta : Gava Media, 2008.
- [7] H. Bambang, *Rekayasa Sistem Berorientasi Objek*, Bandung : Informatika, 2004.
- [8] P. W. Prabowo, *Menggunakan UML*, Bandung : Informatika, 2011.
- [9] S. A. Hadi, M. Fajar, *Pemrograman Berorientasi Objek dengan Java*, Yogyakarta : Graha Ilmu, 2005.
- [10] R. Kurnia, “Penerapan Algoritma Minimax Menggunakan Metode Depth-First Search (DFS) pada Permainan Riversi Berbasis Window Phone,” *Skripsi - Universitas Komputer Indonesia*, Bandung, 2013.
- [11] R. Liaw, Y. Chang, C. Ting, “Solving The Selevtive Pickup and Delivery Problem Using Max-Min Ant System,” *International Conference on Swarm Intellingence (ICSI)*, vol. 1, no.1, pp. 293-300, 2017.
- [12] K. Keiji, K. Y. Kakizoe, “An Approach To The Development Of A Game Agent Based On SOM And Reinforcement Learning,” *Internasional*

- Journal of Smart Computing and Artificial Intelligence*, vol.1, no.2, pp. 21-40, 2017.
- [13] Gunawan, Y. Kristian, H. Andika, "Game Playing Untuk Othello Dengan Menggunakan Algoritma Negascout dan MTDf," *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi*, pp. F61-F66, 2009.
- [14] S. Supriyadi, T. Sugiharto, "Rancang Bangun Permainan Othello Menggunakan Algoritma Minimax," *Nuansa Informatika*, vol. 10, no.2, pp. 1-9, 2018.
- [15] W. Aprilus, L. Augustino, O. Yerimia, "Implementasi Algoritma Max-Min Ant System pada Penjadwalan Mata Kuliah," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 5, no.2, pp. 48-53, 2013.
- [16] E. A. Lisangan, P. Chyan, "Penerapan Ant Colony Optimization Sebagai Problem Solver Dalam Sliding Puzzle Games," *Prosiding - Seminar Nasional Ilmu Komputer*, pp. 53-63, 2014.
- [17] H. N. Hidayatulloh, M. U. Rhomdini, Irwansyah, "Implementasi Algoritma Ida\* (Iterative Deepening A\*) Dalam Menentukan Solusi Terbaik Pada Permainan Othello Dengan Simulasi Matlab," *Eigen Mathematics Journal*, vol.1, no.1, pp. 10-16, 2018.
- [18] G. Hermawan, "Implementasi Algoritma Particle Swarm Optimization Untuk Penentuan Posisi Strategis Agent Pada Simulasi Robot Sepak Bola Dua Dimensi," *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, vol. 1, no. 2, pp. 63-70, 2012.