DAFTAR PUSTAKA

[1] Teguh Budi Wicaksono, "Pencarian Solusi dengan Algoritma Backtracking untuk Menyelesaikan Puzzle Kakuro," *MAKALAH IF2251 STRATEGI ALGORITMIK*, pp. 1-4, 2007.

[2] Zainudin Zukhri, *Algoritma Genetika Metode Komputasi Evolusioner untuk Menyelesaikan Masalah Optimasi*. Yogyakarta: ANDI, 2014.

[3] Jimmy Hadinata, "Problem Solving Sudoku Menggunakan Algoritma Genetika," *Jurnal Ilmiah SISFOTENIKA*, vol. 1, pp. 48-58, Januari 2011.

[4] N. Moh, *Metodologi Penelitian*. Bodor: Ghalia Indonesia, 2005.

[5] Roger S.Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktis*., 2002.

[6] Suarga and M.Math, *Algortima dan Pemograman*. Yogyakarta: Andi, 2012.

[7] Sutojo, Edy Mulyanto, and Vincent Suhartono, *Kecerdasan Buatan*. Yogyakarta: Andi, 2011.

[8] Suyanto, *Algoritma Genetika dalam MATLAB*. Yogyakarta: Andi, 2005.

[9] Anita Qoiriah, "PENJADWALAN UJIAN AKHIR SEMESTER DENGAN ALGORITMA GENETIKA (STUDI KASUS JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA UNESA)," *Jurnal Manajemen Informatika*, vol. 03, pp. 33 - 38, 2014.

[10] A.s, Rosa, and M.Shalahudin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika, 2013.

[11] Bambang Hariyanto, *Rekayasa Sistem Beroriantasi Objek*. Bandung: Informatika, 2004.

[12] Wikipedia. [Online]. https://id.wikipedia.org/wiki/C_sharp [Diakses 25 September 2015]

[13] Wikipedia. [Online]. https://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Visual_Studio [Diakses 25 September 2015]