# DAFTAR PUSTAKA


[1] S. Dharmamulya, Permainan Tradisional Jawa, Yogyakarta: Penerbit Kepel Press, 2005.

[2] C. M. Camacho, Adaptive Behavior in Artificial Intelligence, Helsinki Metropolia University of Applied Sciences, 2009.

[3] A. Prasetyo, Implementasi Kecerdasan Buatan Pada Permainan Damdaman Menggunakan Algoritma Minimax, Bandung: Skripsi : Universitas Pendidikan Indonesia, 2013.

[4] H. Kurniawan, "Aplikasi Permainan Gomoku dengan Algoritma Negamax," *Citec Journal*, vol. 1, no. 3, pp. 231-242, 2014.

[5] R. S. Pressman, Software Engineering, 5th ed, New York: The McGraw-Hill Companies, 2001.

[6] D. H. dan D. T. R. Siregar, Permainan Tradisional Indonesia, Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan, 1998.

[7] Suyanto, Artificial Intelligence, Bandung: Informatika, 2007.

[8] I. Millington dan J. Funge, Artificial Intelligence for Games Second Edition, CRC Press, 2012.

[9] S. S. M. Rosa, Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek, Bandung: Informatika, 2014.