DAFTAR PUSTAKA

[1] Setiawan Sandi. (1993), ***Artificial Intelegencia***, Andi Offset, Yogyakarta, 10 - 13.

[2] Suyanto. (2007), ***Artificial Intellegence Searching Reasoning Planning And Learning***, Informatika, Bandung, 22 – 29.

[3] Sri Kusumadewi. (2003), ***Artificial Intelligence*** **(Teknik dan Aplikasinya)**, Penerbit Graha Ilmu, Yokyakarta, 14 – 22.

[4] Kusrini. (2007), **Sistem Pakar Teori dan Aplikasinya**, Yogyakarta, ANDI, 11 – 12.

[5] Djoko Pramono. (2002), **Mudah menguasai *Visual Basic 6.0***, PT. Elex Media Komputindo, 41.

[6] Ridwan Sanjaya, **Membuat Menu Cantik untuk Aplikasi *Visual Basic 6.0,*** Andi Offset, Yogyakarta, 2005. 42.

[7] MADCOMS. (2008). ***Microsot Visual Basic 6.0*** **untuk Pemula**, ANDI, Yogyakarta, 42.

[8] Anonim. (2002). **Panduan *Praktis Pemrograman Visual Basic 6.0 Tingkat lanjut***, ANDI, Semarang, 42.

[9] [Online].*http://www.learn4good.com/games/puzzle/boat.htm*. (Waktu akses 18 Januari 2012).

[10] [Online].*http://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-dwityamutm-27030.*(Waktu akses 24 Januari 2012).