DAFTAR PUSTAKA

[1] ANINDYA, Citra, 2011. *PENERAPAN KECERDASAN BUATAN PADA PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK MENGGUNAKAN OPTIMASI ALGORITMA MINIMAX*. UPI:Bandung.

[2] Surya, Muchamad Prasetyo. 2007. *Pencarian Solusi Optimal dalam Permainan Congklak dengan Program Dinamis.* ITB:Bandung.

[3] Leberknight, David. 2002-2003, *Minimax Search Algorithm*.

[4] Suyanto, 2007. *Artificial Intelegent Searching, Reasoning, Planning, dan Learning*. Informatika:Bandung.

[5] Norvig, Peter. *Paradigms of Artificial Intelegent Programming: CASE STUDIES IN COMMON LISP*. Morgan Kaufman:San Francisco, California.

[6] Jones, M Tim. 2008. *Artificial Intelligence: A Systems Approach.* Infinity Science Press LLC:Massachusetts.

[7] Pinto, Paulo. 2002. *Introducing the Min-Max Algorithm*.

[8] http://www.expat.or.id/info/congklak.html (Di akses Oktober 2012).

[9] Munir, Rinaldi. 2005. *ALGORITMA PEMOGRAMAN dalam Bahasa Pascal dan C*. Informatika:Bandung.

[10] Russell, Stuart J.; Norvig, Peter (2003). *Artificial Intelligence: A Modern Approach* (2nd ed.), Upper Saddle River, New Jersey: Prentice Hall, ISBN 0-13-790395-2

[11] Suiyono. 2010. *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D*. Alfabeta:Bandung

[12] Kusumadewi, Sri (2003), *Artificial Intelligence (Teknik dan Aplikasinya)*. Graha Ilmu:Yogyakarta.