DAFTAR PUSTAKA

[1] Lio Franklyn Kemit. Penentuan Langkah dengan Greedy dalam Permainan Ludo, 2012

[2] Dr. Juliansyah Noor, S.E., M.M., Metode Penelitian Skripsi, Thesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah.: KENCANA PRENADA MEDIA GROUP, 2012

[3] Andi Setiya Wardana (2013, Oktober). Pengembangan Sistem Dengan Metode Waterfall [online]. Available : http://andisetiya.blog.widyatama.ac.id/2013/10/02/pengembangan-sistem-informasi-dengan-metode-waterfall/ (Diakses 8 Juni 2014 23:45)