DAFTAR PUSTAKA

[1] Pressman, R.S. (2010). *Software Engineering : a practitioner's approach*, McGraw-Hill, New York, 68.

[2] Suyanto. (2007). *Artificial Intelligence*, Informatika, Bandung.

[3] Mullaney, David. (2006). *Using Ant Systems to Solve Sudoku Problems*, 1-8.

[4] Leksono, Agus. (2009). Algoritma Ant Colony Optimization (ACO) Untuk Menyelesaikan Traveling Salesman Problem (TSP), 22-24.

[5] Wihandika, Randy Cahya, Nur Rosyid Mubtaba'i, and Rizky Yuniar H. (2011). Penyelesaian *Puzzle* Sudoku Menggunakan Algoritma Genetika, 1-9.

[6] S, Rossa A *and* M Salahudin. (2011). Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek), Modula, Bandung, .

[7] Artekom, (2012). Pengenalan C# (*C Sharp*). *Retreived from* *http://artekom.com/pengenalan-c-sharp/*

[8] C#.NET Bagian 1. Pembuatan *Project* pada Visual Studio 2010 dengan C#.NET, (2013). *Retreived from* *http://www.wadinuryadi.com/2013/08/c-net-bagian-1-pembuatan-project-pada-visual-studio-2010-dengan-c-net.html*