DAFTAR PUSTAKA

[1] Kennedy, and R. Eberhart. 1995. "Particle Swarm Optimization," *IEEE Conference on Neural Networks*, pp. 1942-1948, (Perth, Australia), Piscataway, NJ, IV,

[2] Waluyo S,R., Hariadi, M., Purnama, I,K,E.2010. *Pencarian jalur terbaik menggunakan particle swarm optimization untuk mengoptimasi lalu lintas kendaraan.surabaya* : ITS Library

[3] Hermawan, G ., (2012). *Implementasi algoritma particle swarm optimization untuk penentuan posisi strategis agent pada simulasi robot sepak boladua dimensi*. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, 1(2), pp.63-70.

[4] Minarto., Mardi, S., Hariadi, M., (2012). *Aplikasi modified improved particle swarm optimization (MPSO) untuk skenario dinamik pada game matematika* . *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi.* Yogyakarta. 2012.

[5] A.S,Rosa dan Shalahudin,M. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak terstruktur dan berorientasi objek.* Bandung. Informatika

[6] Kusumadewi, Sri. 2003. *Artificial inelligence (Teknik dan Aplikasinya)* . Yogyakarta. Graha Ilmu.

[7] Tarigan, R. (2009). *Pengertian kecerdasan buatan.* http://rehulina.wordpress.com/2009/08/05/pengertian-kecerdasan-buatan/ Akses : 8 februari 2014. 20:19 .

[8] Abraham,A. Guo,H. Dan Liu.H. 2006. *Swarm Intelligence: Foundations, Perspectives and Applications*, SCI

[9] Shu-Chuan Chu, Hsiang-Cheh Huang, John F. Roddick, and Jeng-Shyang Pan. 2011 .*Overview of Algorithms for Swarm Intelligence* .pp 28-41.ICCCI

[10] Eberhartt. Russellll C , Kennedy and shi .2001. *Swarm Intelligence.* Kaufman division of Academic Pres

[11] Bai, Kinghai. 2010. *Analysis of Particle Swarm Optimization Algorithm.Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika. 3(1), pp 180-184*

[12] Prawira Tanjung, M,A. Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran Dipenogoro Sebagai Media Edukasi Sejarah. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika

[13] Hu , Xiaohui. 2006. "*PSO Tutorial*", http://www.swarmintelligence.org/tutorials.php

Akses : 23 juni 2014 11:59