



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. Tanpa tahun. <http://developer.android.com/index.html>. Tanggal akses 27 Maret 2011
- Anonim. 2008. *Penjelasan & Pengertian Open Source Software Dan Free Software*. <http://organisasi.org/penjelasan-pengertian-open-source-software-dan-free-software>. Tanggal akses 24 Juni 2011
- Bray, Tim, and friends. 2006. *Extensible Markup Language (XML) 1.0 (Fourth Edition)*. <http://www.w3.org/TR/2006/REC-xml-20060816/#charsets>. Tanggal akses 15 Juli 2011
- Deitel, P. J. & H. M. Deitel. 2005. *Java™ How To Program, Sixth Edition*. New Jersey: Pearson Education Inc.
- Gosling, James, and friends. 2005. *The Java™ Language Specification Third Edition*. United States: Addison-Wesley
- Gunawan, dkk. 2009. *Game Playing Untuk Othello Dengan Menggunakan Algoritma Negascout Dan MTDF*. <http://journal.uii.ac.id/index.php/Snati/article/viewFile/1278/1088>. Tanggal akses 20 Maret 2011
- Huda, Arif Akbarul. Tanpa tahun. *Membuat Aplikasi Android Sendiri, Untuk Pemula*. <http://omayib.com/2011/03/07/ebook-membuat-sendiri-aplikasi-android-siapa-takut/>. Tanggal akses 1 Mei 2011

- IEEE. 1993. *IEEE Standards Collection: Software Engineering*. IEEE Standards 610.12-1990
- Mulyadi. 2010. *Membuat Aplikasi Untuk Android*. Yogyakarta: Multimedia Center Publishing.
- Murphy, Mark L. 2010. *Beginning Android 2*. United States: Apress Inc.
- Nugraha, Firman. 2011. *Statistik Distribusi Platform Android Saat Ini*. <http://www.teknojurnal.com/2011/03/23/statistik-distribusi-platform-android-saat-ini/>. Tanggal akses 1 April 2011
- Prabawa, Aditya Eka. 2009. *Kombinasi Greedy, Minimax, Dan Alpha-Beta Pruning Untuk Permainan Reversi*. <http://www.informatika.org/~rinaldi/Stmik/2009-2010/Makalah2009/MakalahIF3051-2009-007.pdf>. Tanggal akses 20 Maret 2011
- Pressman, Roger S.. 2005. *Software Engineering: A Practitioner's Approach Sixth Edition*. New York: McGraw-Hill.
- Putra, Rian Permata, dkk. 2006. *Penerapan Algoritma Greedy Pada Permainan Othello*. <http://www.informatika.org/~rinaldi/Stmik/2005-2006/Makalah2006/MakalahStmik2006-22.pdf>. Tanggal akses 20 Maret 2011
- Rachmah, Nur Fajriah. 2008. *Implementasi Algoritma Greedy Pada Permainan Othello*. <http://www.informatika.org/~rinaldi/Stmik/2007-2008/Makalah2008/MakalahIF2251-2008-024.pdf>. Tanggal akses 20 Maret 2011

- Raharjo, Budi, dkk. 2007. *Mudah Belajar Java*. Bandung: Informatika Bandung
- Russell, Stuart J. & Peter Norvig. 2010. *Artificial Intelligence A Modern Approach Third Edition*. New Jersey: Pearson Education Inc.
- Setiadi, Robert. 2008. *Algoritma Itu Mudah*. Jakarta: PT. Prima Infosarana Media
- Silva, Vladimir. 2009. *Pro Android Games*. United States: Appress Inc.
- Siregar, Ivan Michael. 2010. *Mengembangkan Aplikasi Enterprise Berbasis Android*. Yogyakarta: Gava Media
- Taufiq, Andik. 2010. *Pemrograman Grafik dengan Java*. Bandung: Informatika Bandung

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA