



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

- Ayuningtyas, Nadhira. 2008. *Algoritma Minimax dalam Permainan Checkers*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Bird, H.E. 2002. *Chess History and Reminiscences*. Hong Kong: Forgotten Books.
- Challoner, Jack. 2003. *Kecerdasan Artifisial: Panduan bagi Pemula ke Robotika dan Akal Buatan Manusia*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Forbes, Duncan. 1860. *The History of Chess: From the Time of the Early Invention of the Game in India Till the Period of Establishment in Western and Central Europe*. London: Wm. H. ALLEN & Co., 7, LEADENHALL STREET.
- Gunawan, Yosi Kristian dan Hermawan Andika. 2009. *Game Playing untuk Othello dengan Menggunakan Algoritma Negascout dan MTD(f)*. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Teknik Surabaya.
- <http://people.csail.mit.edu/plaat/mtdf.html>. Diakses pada 31 Agustus 2013.
- <http://www.fide.com/FIDE/handbook/LawsOfChess.pdf>. Diakses pada 31 Agustus 2013.
- Ilman, Anwari. 2008. *Penerapan Algoritma Minimax dengan Optimasi MTD(f) pada Permainan Catur*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Korf, Richard. E. 1997. *Does Deep-Blue Use AI?*. Los Angeles: University of California.

- Kusumadewi, Sri. 2003. Artificial Intelligence (Teknik dan Aplikasinya). Yogyakarta: Graha Ilmu.
- M.T., Suryadi. 1996. Pengantar Analisis Algoritma. Jakarta: Universitas Gunadarma.
- Mahfudz, Azhari; Citra Susi Susanti dan Sakinah Lisdawati. 2013. Perkembangan dan Kinerja Komputer. Palangkaraya: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Palangkaraya.
- Millington, Ian dan John Funge. 2009. Artificial Intelligence for Games: Second Edition. Burlington: Morgan Kaufmann Publisher.
- Ngoen, Thompson Susabda. 2004. Pengantar Algoritma dengan Bahasa C. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Plaat, Aske; Jonathan Schaeffer, Wim Pijls dan Arie de Bruin. 1996. Best-first Fixed-depth Minimax Algorithms. Rotterdam: Erasmus University.
- Rules & Regulations For The FIDE World Championship Match (FWCM) 2013.
- Russel, Stuart J. dan Peter Norvig. 1995. Artificial Intelligence: A Modern Approach. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Setiadi, De Rosal Ignatius Moses. 2012. Implementasi Algoritma Minimax untuk Artificial Intelligence pada Permainan Catur Sederhana. Techno.COM Volume 11 No. 2 Mei 2012.
- Suparman. 1991. Mengenai Artificial Intelligence. Yogyakarta: Penerbit Andi Offset.

- Utomo, Hendrik Setyo. 2005. Algoritma Pencarian.
<http://hendrik.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/folder/0.0>. Diakses pada 21 Agustus 2012.
- Utomo, Hendrik Setyo. 2005. Kecerdasan Buatan.
<http://hendrik.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/folder/0.0>. Diakses pada 18 Agustus 2012.
- Utomo, Hendrik Setyo. 2005. Teknik Pencarian Heuristik.
<http://hendrik.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/folder/0.0>. Diakses pada 31 Agustus 2012.
- Winata, Kevin. 2012. Penerapan Algoritma Alpha-Beta Pruning pada Permainan Nine Men's Morris. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Zarlis, Muhammad dan Handrizal. 2008. Algoritma & Pemrograman: Teori dan Praktik dalam Pascal. Medan: USU Press.

UMMN