

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Dalffa, M., Abu-Nasser, B. S., & Abu-Naser, S. S. (2019). Tic-Tac-Toe Learning Using Artificial Neural Networks.
- Cardle, P. J. (2017) '*Android App Development in Android Studio Java + Android Edition for Beginners*'.
- Emanuel, G., Bendi, R., & Arieffianto, A. (2019). DESAIN NON-PLAYER CHARACTER PERMAINAN TIC-TAC-TOE DENGAN ALGORITMA MINIMAX. *Jurnal Ilmiah MATRIK*, 21(3), 223-233.
- Febrian, V., Ramadhan, M. R., Faisal, M., & Saifudin, A. (2020). Pengujian pada Aplikasi Penggajian Pegawai dengan menggunakan Metode Blackbox. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(1), 61-66.
- Fujiati, F., & Rahayu, S. L. (2020). Implementasi Algoritma Fisher Yate Shuffle Pada Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran. *CogITO Smart Journal*, 6(1), 1-11.
- Halpern, J. (2018) '*Developing 2D Games with Unity: Independent Game Programming with C#*'.
- Kurniawan, M., Pamungkas, A., & Hadi, S. (2016). Algoritma Minimax Sebagai Pengambil Keputusan Dalam Game Tic-Tac-Toe. *Semnasteknomedia Online*, 4(1), 3-5.
- Martono, E. P. (2010) '*Cara Mudah Menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Kelas XII SMA/MA*'. Diterbitkan oleh Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Marzian, F., & Qamal, M. (2017). Game RPG "The Royal Sword" Berbasis Desktop Dengan Menggunakan Metode Finite State Machine (FSM). *Jurnal Sistem Informasi*, 1(2).
- Mongi, L. S., Lumenta, A. S., & Sambul, A. M. (2018). Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1).
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86-91.
- Pracaya, T. A., Wijaya, A. B. M., & Budiati, H. (2020). Penerapan Algoritma Minimax Sebagai Kecerdasan Buatan Pada Permainan Tic Tac Toe. *Jurnal Informatika UKRIM* 1(1).
- Prasetyo, R. M. M., Syaputra, H., Cholil, W., & Sauda, S. (2021). Rancang Dan

- Bangun Game Edukasi Anak-Anak Berbasis Android Dengan Unity Menggunakan Metode Game Development Life Cycle. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 2(2), 103-111.
- Priyaungga, B. A., Aji, D. B., Syahroni, M., Aji, N. T. S., & Saifudin, A. (2020). Pengujian Black Box pada Aplikasi Perpustakaan Menggunakan Teknik Equivalence Partitions. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 3(3), 150-157.
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. *JIMP- Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1).
- Putri, T. A. S. D., & Chandra, J. C. (2018). Penerapan Algoritma Minimax dalam Permainan Dakon pada SD Negeri 04 Pondok Ranji. *SKANIKA*, 1(2), 836-841.
- Ramadan, R., & Widyani, Y. (2013). Game development life cycle guidelines. In *2013 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACSIS)* (pp. 95-100). IEEE.
- Ridlo, I. A. (2017) 'Pedoman Pembuatan Flowchart', *Academia.Edu*, p. 14. Available at: https://www.academia.edu/34767055/Pedoman_Pembuatan_Flowchart.
- Saputra, D. (2019). Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game War Of Astraghoul. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 3(1), 91-97.
- Setiawan, J., Famerdi, F. A., Udjulawa, D., & Yohannes, Y. (2018). Perbandingan Performa Algoritma Minimax dan Breadth First Search Pada Permainan Tic-Tac-Toe. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 4(1), 135-148.
- Setiawan, M. H., Imrona, M., & Murdiansyah, D. T. (2017). Optimasi Rute Angkutan Kota Secara Simultan Menggunakan Algoritma *Exhaustive Search* (Studi Kasus Sepuluh Trayek Kota Bandung). *Indonesia Journal on Computing (Indo-JC)*, 2(2), 47-54.
- Suharnoko, F., & Firmansyah, G. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Melompat Melalui Permainan Lompat Cermin Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 4(2), 145-158.
- Suryaningsih, S., Riandika, Y. A., Hasanah, A. N., & Anggraito, S. (2020). Aplikasi Wakaf Indonesia Berbasis Blockchain. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 4(2), 20-29.
- Susanto, P. (2017). *Deteksi permukaan luar tulang tengkorak pada Citra CT menggunakan Exhaustive Search* (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Sepuluh Nopember).

- Sutarsih, T., Rozama N. A., Untari R., Siswayu G., & Maharani K. (2019). 'STATISTIK TELEKOMUNIKASI INDONESIA 2018', diterbitkan oleh Badan Pusat Statistik, Jakarta – Indonesia.
- Waruwu, C., & Purba, D. (2017). Implementasi algoritma *Minimax* dalam game othello. *Jurnal Teknik Informatika UNIKA Santo Thomas*, 58-68.
- Winata, M. Q., Fuadi, M. J., & Wibawa, A. P. (2016). Perbandingan algoritma minimax dengan alphabeta pruning pada permainan tradisional dados-dadosan. *SENTIA 2016*, 8(1).