

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dicky Herman, Firmansyah, 2012, *Implementasi Algoritma Minimax Pada Permainan Tic Tac Toe Skala 9x9*, UNIKOM Bandung
- [2] Bayu Nuzulla, Achmad Solichin, 2012, *Implementasi Algoritma Steepest Ascent hill Climbing dengan optimasi Minimax pada Permainan Tic tac toe Berbasis Android*, Universitas Budi Luhur Jakarta Selatan
- [3] Nurmalita Amilia, 2013, *Aplikasi Mobile Sebagai Media pembelajaran dan Pengenalan Bahasa Jepang “Hiragana Dan Katakana “ Berbasis Android OS Di Lembaga Bahasa Jepang Yogyakarta*, STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- [4] Elok wahyuningtyas, 2013, *Program Game Tic Tac Toe Dalam bentuk Multi Player*, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya
- [5] T. Sutojo, S.Si., M.Kom., Edy Mulyanto, S.Si., M.Kom., Dr. Vincent Suhartono, 2011, *Kecerdasan Buatan*, Penerbit Andi Yogyakarta
- [6] Oryza Aditama, Arini Yuli Astuti, 2011, *Sehari Kuasai Bahasa Jepang Untuk Pemula*, penerbit Citra Media Yogyakarta
- [7] Stephanus Hermawan S, 2011, *Mudah Membuat Aplikasi Android*, penerbit C.V Andi Offset Yogyakarta
- [8] Al-Bahra Bin Ladjamudin, 2006, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Graha Ilmu, Yogyakarta
- [9] Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangan*. Andi, Yogyakarta.
- [10] M. Syamsul Bahri, 2014, *Pemanfaatan Soundcloud Pada Aplikasi Lagu Daerah Indonesia Berbasis Android*, UMK Kudus.
- [11] <http://www.wattpad.com/81474-bahasa-jepang-untuk-pemula>