

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adi, Wicaksono. 2009. *Tip & Trik Jago Main Rubik*. Yogyakarta: Gradien Mediatama.
- [2] Brata, Abel. 2010. *Kitab Sakti Master Rubik*. Jakarta: Bukune.
- [3] Khandar, William. 2008. Implementasi Algoritma Layer-By-Layer Untuk Menyelesaikan Rubik's Cube Dalam Kode Program. Retrieved Oktober 29, 2015 from <http://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2007-2008/Makalah2008/MakalahIF2251-2008-042.pdf>.
- [4] Pram. 2013. *Just Robot*. Jakarta: Pacu Minat Baca.
- [5] Sulistiyanto, Nanang. 2008. *Pemrograman Mikrokontroler R8C/13*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [6] Wahyu R, Ardhan. 2013. *Kecerdasan Buatan Untuk Menyelesaikan Rubik's Cube Dengan Algoritma IDA*. Universitas Negeri Malang. Retrieved Oktober 27, 2015 from <http://jurnal-online.um.ac.id/data/artikel/artikel42671409CEA439260ECC0A6E4CD39651.pdf>
- [7] Mujilan, Agustinus, 2013. *Analisis dan Perancangan Sistem*. Edisi 1:2013, Prodi Akuntansi, Universitas Widya Mandala Mandala.
- [8] Djohan, Rahmi, 2011. *Implementasi Algoritma Layer-By-Layer Untuk Menyelesaikan Permainan Rubiks Cube*. Skripsi Teknik Informatika, Universitas Komputer Indonesia, Bandung.

- [9] Qosidi, Rizal, 2010, “*Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penggajian (Studi Kasus Pada Biaya Tenaga Kerja) Di PT.GUNUNG PUTRI AGRANUSA Dengan Menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0 Dan Sql Server 2000 Berbasis Client Server*” Skripsi Teknik Dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonesia, Bandung.
- [10] Adhari, Ismail, 2012, “*Perancangan Aplikasi Berat Badan Ideal Berbasis Android*”, Skripsi Sistem Informasi, Universitas Komputer Indonesia, Bandung.