

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Permana Angga, dkk, 2018, ***Penerapan Kriptografi pada Teks Pesan dengan Menggunakan Metode Vigenere Cipher Berbasis Android***, Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI SAINS DAN TEKNOLOGI, Tangerang.
- Ampuh Yunanto Andhik, dkk, 2013, ***Implementasi Algoritma Brute Force dalam Pencocokan Teks Font Italic untuk Kata Berbahasa Inggris pada Dokumen Microsoft Office Word***, Pelita Informatika Budi Darma, Volume : IV, Nomor: 3, Medan.
- Aprina Saragih May, 2017, ***Kecerdasan Buatan pada Game Edukasi Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Pendekatan Heuristik Similaritas***, Jurnal Sistem dan Informatika, Surabaya.
- Ardilla Adrianto Fari, dkk, 2015, ***Penerapan Pewarnaan Graf sebagai Metode untuk Mencari Solusi Permainan Sudoku***, Prosiding Penelitian SPeSIA Unisba, Bandung.
- Barros Bonifacio, dkk, 2018, ***Pembuatan Game Kuis Siapa Pintar***, Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan, Malang.
- Kurniawan, Helmi 2014. ***Perancangan Aplikasi Game Sudoku Berbasis Android Dengan Algoritma Brute Force***, STMIK Potensi Utama.
<https://elib.unikom.ac.id/download.php?id=203928>
<http://repository.uin-suska.ac.id/3570/3/BAB%20II.pdf>
- Hadinata Jimmy, 2011, ***Problem Solving Sudoku Menggunakan Algoritma Genetika***, Jurnal Ilmiah SISFOTENIKA, Pontianak.
- Hendini Ade, 2016, ***Pemodelan UML Sistem Informasi Monitoring Penjualan dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak)***, Jurnal Khatulistiwa Informatika, Vol. IV, No. 2, Pontianak.
- Mustofin Misbakhul, 2012, ***Aplikasi Permainan Sudoku Huruf Hijaiyah Menggunakan Algoritma Backtracking dan Multiplicative CRNG Sebagai Pembangkit dan Penyelesai Permainan***, Malang.
- Rizka Gunawan Chichi, 2018, ***Optimasi Penyelesaian Permainan Rubik's Cube Menggunakan Algoritma IDA* dan Brute Force***, Jurnal Infomedia Vol. 3 No. 1, Aceh.
- Sasmita Chan Adhytio, 2014, ***Perancangan Aplikasi Pengamanan File dengan Memanfaatkan USB Flashdisk Sebagai Kunci Menggunakan Algoritma Tripple DES***, Pelita Informatika Budi Darma, Volume : VIII, Nomor: 3, Medan.
- Septiansen Widjaja Valdo, 2013, ***Implementasi Algoritma Backtracking Dengan Optimasi Menggunakan Teknik Hidden Single Pada Penyelesaian Permainan Sudoku***, Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI), Yogyakarta.
- Sembiring Sandro, 2013, ***Perancangan Aplikasi Steganografi untuk Menyisipkan Pesan Teks pada Gambar dengan Metode End of File***, Pelita Informatika Budi Darma, Volume : IV, Nomor: 2, Medan.
- Teguh Martono Kurniawan, 2015, ***Pengembangan Game dengan Menggunakan Game Engine Game Maker***, Jurnal Sistem Komputer – Vol. 5, No. 1, Semarang.