

## Daftar Pustaka

- Arifin, muhammad. (2014). "*Aplikasi Cara belajar Membaca Huruf Alfabet Pada Telepon Seluler Berbasis Android*". Universitas Muhammadiyah jember
- Amras Mauliddin, H. P. (2016). "*Implementasi Algoritma Steepest Ascent Hill Climbing Pada Permainan Slide Puzzle Berbasis Android*". Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi.
- Bayu Nuzzullah, a. S. (2012). "*Implementasi Algoritma Stepest Ascent Hill Climbing dengan Optimasi Minimax Pada Permainan Tic Tac Toe Berbasis Android.*" Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu Universitas Budi Luhur .
- David Abraham, i. P. (2015). "*Penyelesaian Masalah 8-puzzle dengan Algoritma Steepest-Ascent Hill Climbing*". SETRUM.
- Djohan, rahayu. "*Penerapan Permainan Puzzle Sebagai Media Stimulasi Pengembangan Kognitif Anak Kelompok B*". Universitas Gorontalo
- Fauzi, guffron. (2015). "*Aplikasi Game Edukatif Anak Sebagai Media Pembelajaran yang Interaktif*". Universitas Muhammadiyah Jember.
- Gumbira, A. (2011). "*Penyelesaian Permainan Sliding Puzzle 3x3 Menggunakan Fungsi Heuristik*". IF3051.
- Gunardi, T. (2009). "*Penggunaan Algoritma A\* Pada 8 puzzle problem*". IF225.
- IKI, 2. (2003). "*Sistem Operasi*". *Bahan Kuliah*, 1-4.
- Mariana, Diah. (2014). "*Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*", Siswa TK Budi Rahayu Yogyakarta
- Kusworo Adi, E. D. (2015). "*Penerapan Metode Hill Climbing Pada Sistem Informasi Geografis Untuk Mencari Lintasan Terpendek*". *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*.
- Maulida, L. (2014). *Simple Hill Climbing. kecerdasan Buatan*.
- Nazrudin. 2011. "*Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*". Bandung: Informatika
- Oktaviani. (2016). *Analisis Uji Komparasi Sistem Operasi pada Android dan Blackberry. Android*.
- Petrus, J Jeffry. (2014). "*Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Puzzle Pengenalan Tokoh Sejarah Berbasis Android Dengan Metode Linear Congruential Generator (LCG)*". Palembang.
- Revina, Pevi. 2008. "*Manfaat Bermain Puzzle Untuk Anak*".

Romi. 2003. *“Pengantar Unified Modeling Language (UML)”*.

Sholih. 2006. *“Pemodelan Sistem Informasi Berorientasi Objek dengan UML”*. Yogyakarta:  
Graha Ilmu

Saputro, Haris. 2012 *“Modul Pembelajaran Praktek Basis Data (MySQL) Layanan Kesehatan  
Di Kecamatan Lamongan dengan PHP MySQL”* Jurnal Teknik Volume 5 no 2.

Supriatna, Y. (2015). *“Penggunaan Metode Hill Climbing Untuk Pencarian Sekolah Dasar Di  
Kecamatan Cimahi Tengah”*. Jurnal LPKIA, Vol 1.1 no 1.