

## DAFTAR PUSTAKA

- Abhirama, D. (2007). Penggunaan Algoritma Greedy Dalam Permainan Kartu Black Jack. *MAKALAH IF2251 STRATEGI ALGORITMIK*.
- Anshori, S. (2018, Mei 19). *Cok Rat Ajak Kaum Muda Gandrungi Permainan Tradisional*. Retrieved from cendananews:  
<https://www.cendananews.com/2018/05/cok-rat-ajak-kaum-muda-gandrungi-permainan-tradisional.html>
- Arnawa, N. S. (2017, Febuari 2). *Tradisi Unik yang Hanya ada di Bali*. Retrieved from blingurah: <http://www.blingurah.com/tradisi-unik-yang-hanya-ada-di-bali/>
- balimediainfo. (2015, Januari 1). *Sejarah Kartu Ceki dan Tournament Ceki di Bali*. Retrieved from balimediainfo:  
<http://www.balimediainfo.com/2015/01/sejarah-permainan-judi-ceki-di-bali.html>
- balitravelnews. (2016, Desember 17). *Pemerintah Diminta Perhatikan Permainan Tradisional*. Retrieved from BaliTravelNews: <http://bali-travelnews.com/2016/12/17/pemerintah-diminta-perhatikan-permainan-tradisional/>
- Bryan. (2017, Mei 21). *Game Engine*. Retrieved from <https://getective.com/game-engine-rpg-maker>
- Delvatinson. (2017, 06 1). *Kebudayaan Bali: Tarian Bali, Rumah Adat, Pakaian Adat, Adat Istiadat, [Lengkap] dengan Penjelasannya*. Retrieved from <https://baabun.com/kebudayaan-bali/>
- dosenit. (2018, Febuari 15). *Pengertian Algoritma Brute Force dan Greedy*. Retrieved from <https://dosenit.com/ilmu-komputer/pengertian-algoritma-brute-force-dan-greedy>
- Efendi, I. (2018, Febuari 15). *Pengertian Algoritma Greedy*. Retrieved 2 15, 2018, from <https://www.it-jurnal.com/pengertian-algoritma-greedy/>
- elinkbalinews. (2016, April 27). *Meceki, Judi dan Panji-Panji Tradisi*. Retrieved from elinkbalinews:  
<https://elinkbalinews.com/read/2016/04/27/201604270003/Meceki-Judi-dan-PanjiPanji-Tradisi.html>
- Fikri, R., Adam, I. F., Prakoso, I., P, H. G., & Suhiani, H. (2005). Java. In I. F. Adam, & I. Prakoso, *Pemrograman Java* (p. 15). Yogyakarta: ANDI.

- galangkangin. (2013, Januari 23). *Main Ceki Tanpa Judi*. Retrieved from <http://etabloidgalangkangin2.blogspot.co.id/2013/01/main-ceki-tanpa-judi-edisi-12013.html>
- Halim, A., Fransisca, C., & Andry, J. F. (2016). Aplikasi Solusi Permainan Solitaire Menggunakan Algoritma Greedy. *Kalbiscientia*.
- Irawan. (2012). SDK Android. In Irawan, *Membuat Aplikasi Android Untuk Orang Awam* (p. 24). Palembang: Maxicom.
- Istiyanto, J. E. (2011). Android. In J. E. Istiyanto, *Pemrograman Smart Phone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android* (p. 5). Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Istiyanto, J. E. (2011). Android Development Tools. In J. E. Istiyanto, *Pemrograman Smart Phone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android* (p. 31). Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Istiyanto, J. E. (2011). Tool Android SDK. In J. E. Istiyanto, *Pemrograman Smart Phone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android* (p. 30). Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kangin, G. (2013, Januari 27). *MAIN CEKI TANPA JUDI? (Edisi 1/2013)*. Retrieved from <http://etabloidgalangkangin2.blogspot.co.id/2013/01/main-ceki-tanpa-judi-edisi-12013.html>
- Kangin, G. (2013, Januari 23). *MAIN CEKI TANPA JUDI? (Edisi 1/2013)*. Retrieved from <http://etabloidgalangkangin2.blogspot.co.id/2013/01/main-ceki-tanpa-judi-edisi-12013.html>
- Luman, A. E. (2007). Penerapan Prinsip Greedy Dalam Permainan Kartu Hearts. *MAKALAH IF2251 STRATEGI ALGORITMIK*.
- Mulyanto, E., Suhartono, V., & T, S. (2011). Card Games. In B. R. W, *Kecerdasan Buatan* (p. 18). Yogyakarta: ANDI.
- Nurbawa. (2018, Febuari 2). *Bali: Pulau Seribu Pura, Seribu Hotel, dan Seribu Meja Ceki*. Retrieved from <http://www.tatkala.co/2017/06/08/bali-pulau-seribu-pura-seribu-hotel-dan-seribu-meja-ceki/>
- Nurbawa, M. (2017, Mei 15). *Meceki, Judi dan Panji-Panji Tradisi*. Retrieved 5 15, 2017, from <https://elinkbalinews.com/read/2016/04/27/201604270003/Meceki-Judi-dan-PanjiPanji-Tradisi.html>
- Porosbumi. (2018, April 8). *Pengertian Permainan Tradisional Menurut Ahli*. Retrieved from porosbumi: <https://porosbumi.com/pengertian-permainan-tradisional/>
- Pranata, B. A., Pamoedji, A. K., & Sanjaya, R. (2015). *Mudah Membuat Game dan Potensi Finansialnya dengan Unity 3D*. Jakarta: Kompas Gramedia.

- Pratama, A. J., Pariasa, I. N., & Sudana, A. K. (2015). Rancang Bangun Game Kartu Spirit Berbasis Android dengan Fitur Online Multiplayer. *LONTAR KOMPUTER VOL. 6, NO. 1*, 49.
- Putrandika, V. (2007). Analisis Penerapan Algoritma Greedy Pada Permainan Capsa. *MAKALAH IF2251 STRATEGI ALGORITMIK*.
- Ridwan, M. (2017, 08 12). *Pengertian UML*. Retrieved from [www.informatika.web.id/pengertian-uml.htm](http://www.informatika.web.id/pengertian-uml.htm)
- Setio, A. T. (2017, Mei 21). *Definisi Game dan Jenis-jenisnya*. Retrieved from Chikungunya: <https://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/>
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiyanto, A. R. (2008). Aplikasi Algoritma Greedy Pada Intelelegensi Buatan Untuk Permainan Kartu Empat Satu. *MAKALAH IF2251 STRATEGI ALGORITMIK*.
- Sukses, H. (n.d.). *Budaya dan Tradisi Bali*. Retrieved from Info Berkualitas.
- Suryadinatha, I. M., Wiranatha, A. K., & Wibawa, K. S. (2018). Rancang Bangun Game Mobile Bola Adil Berbasis Android Dengan Metode Linear Feedback Shift Register (LFSR). *MERPATI VOL.6 NO.1*, 56.
- Sutabri, T. (2004). *Analisa Sistem Informasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Syahputra, M. F., Rahmat, R. F., & Aksa, I. I. (2016). Perancangan Permainan Multiplayer Truf Gembira Berbasis Android.
- T, S., Mulyanto, E., & Suhartono, V. (2011). Kecerdasan Buatan (AI). In B. R. W, *Kecerdasan Buatan* (p. 1). Yogyakarta: ANDI.
- Wedadinata , E. (2017, Mei 20). *Selamat Galungan, Selamat "Maceki", Semoga Menang!* Retrieved 5 20, 2017, from <http://www.tatkala.co/2016/09/03/selamat-galungan-selamat-maceki-semoga-menang/>
- Winarso, B. (2017, Mei 15). *Apa Itu Android, Sejarah dan Versi-versinya*. Retrieved 5 15, 2017, from <https://dailysocial.id/post/apa-itu-android-dan-sejarahnya>