

DAFTAR PUSTAKA

- Andhik Ampuh Yunanto, D. H. (2015). Kecerdasan Buatan Pada Game Edukasi Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Pendekatan Heuristik Similaritas. *Jurnal Sistem dan Informatika*, 16-27.
- Asropudin, P. (2013). *Kamus Teknologi Informasi*. Bandung: Titian Ilmu.
- Enterprise, J. (2018). *HTML, PHP, dan MySQL Untuk Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Kerlinger. (2006). *Asas-Asas Penelitian Behaviour*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Khairina Eka Setyaputri, A. F. (2018). Analisis Metode Certainty Factor pada Sistem Pakar. *Jurnal Teknik Elektro*, 30-35.
- Kurniawan, T. A. (2018). Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap Beberapa Kesalahan Dalam Praktik. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 77-86.
- Kusumadewi, S. (2003). *Artificial Intelligence (Teknik dan Aplikasinya)*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Minarni, & Fadhillah, A. (2017). Expert System in Detecting Rice Plant Diseases Using Certainty Factor. *International Journal of Dynamic Systems, Measurement and Control* , 11-15.

- Prasetyo, E. T., & Retnowati, N. D. (2015). Penerapan Kecerdasan Buatan Pada Game "Air Strike STTA" Berbasis Client Server Pada Android. *Compiler*, 15-20.
- Rohayani, H. (2013). Analisis Sistem Pendukung Keputusan Dalam Memilih Program Studi. *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, VOL. 5, NO. 1, 530-539.
- S, R. A., & Salahuddin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika.
- Santosa, I. (2010). *Interaksi Manusa dan Komputer*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Siswanto. (2010). *Kecerdasan Tiruan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudarmawan, & Ariyus, D. (2007). *Interaksi Manusia dan Komputer*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sukamto, R. A. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Sutarman. (2012). *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sutojo, T., Mulyanto, E., & Suhartono, V. (2011). *Kecerdasan Buatan*. Andi Offset.
- Syamsudin, Usman, & Selviana. (2017). Aplikasi Sistem Pakardiagnosa Penyakit Pernapasan Menggunakanmetode Case-Based Reasoning. *Jurnal IPTEKS Terapan*, 272-282.