

DAFTAR PUSTAKA

- Basuki, A., 2003, *Algoritma Genetika: Suatu Alternatif Penyelesaian Permasalahan Searching, Optimasi, dan Machine Learning*, PENS-ITS, Surabaya.
- Kusumadewi, S., 2003, *Artificial Intelligence (Teknik dan Aplikasinya)*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Masta, C., 2010, Pembuatan Sistem Penentuan Hero dalam Captains Mode pada Game Defence of the Ancients (DotA) Menggunakan Neural Network, *Skripsi*, STIKOM Surabaya, Surabaya.
- Nuangjumnong, T., 2014, The Effects of Gameplay on Leadership Behaviors, *IEEE*.
- Pobiedina, N., Neidhardt, J., Moreno, M. D. C. C., Grad-Gyenge, L. dan Werthner, H., 2013, On Successful Team Formation: Statistical Analysis of a Multiplayer Online Game, *IEEE International Conference on Business Informatics*.
- Prakosa, A. H., 2015, Penerapan Algoritma Genetika untuk Proyeksi Poin Pemain pada Fantasy Premier League, *Skripsi*, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Salge, C., Lipski, C., Mahlmann, T. dan Mathiak, B., 2008, Using Genetically Optimized Artificial Intelligence to Improve Gameplaying Fun for Strategical Games, *Sandbox '08 Proceedings of the 2008 ACM SIGGRAP Hysmposium on Video Games*, 9-10.
- Suryantoro, F. G. R, 2013, Implementasi Algoritma Genetika untuk Pengaturan Keseimbangan Level pada Game Berjenis Tower Defense, *Skripsi*, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Suyanto, 2008, *Evolutionary Computation: Komputasi Berbasis "Evolusi" dan "Genetika"*, Informatika, Bandung.