

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Rahmatullah Pratama. 2016. *Belajar UML – Use Case Diagram*.
<https://www.codepolitan.com/mengenal-uml-diagram-use-case>. Diakses
 pada tanggal 7 Agustus 2017
- Aditya Rahmatullah Pratama. 2016. *Belajar UML – Sequence Diagram*.
<https://www.codepolitan.com/belajar-uml-sequence-diagram-57fdb1a5ba777-17044>. Diakses pada tanggal 7 Agustus 2017
- Akta Agrawal, Patma Bonde. 2015. *Study on the performance Characteristics of Sudoku Solving Algoritma*. Bhilai – India : Shri Sankaracharya Technical Campus.
- Budi Pratama. 2008. *Aplikasi Sudoku di Linux Berbasis Open Source*.
 Yogyakarta: STMIK Akakom Yogyakarta.
- Dodit Suprianto, Rini Agustina. 2012. *Pemrograman Aplikasi Android*.
 Yogyakarta : Penerbit Mediakom.
- Doddy Supriatna. 2009. *Aplikasi Sudoku Berbasis Multimedia*. Yogyakarta:
 STMIK Akakom Yogyakarta.
- Fowler, Martin. 2015. *UML Distilled Edisi 3 (Panduan Singkat Bahasa Pemodelan Objek Standar)*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- FREE printable Sudoku Puzzle. <http://www.puzzles.ca/sudoku.html>.
 Diakses pada tanggal 11 Juli 2017.
- Lydia Sinapova. *CmSc 250 Intro to Algorithms*.
http://faculty.simpson.edu/lydia.sinapova/www/cmsc250/LN250_Levitin/L05-BruteForce.htm. Diakses pada tanggal
 28 September 2016.
- SmartDraw. Flowchart - What is a Flowchart ? .
<https://www.smartdraw.com/flowchart/>. Diakses pada tanggal 28
 September 2016.
- Toni Handika. 2017. *Pengertian dan Contoh Class Diagram dengan Edraw max*.
<http://www.dikaseba.id/2017/01/class-diagram.html>. Diakses pada tanggal
 7 Agustus 2017.

Wahyu Adhi Arifiyanto. 2007. *Penggunaan Algoritma Backtracking dalam Penyelesaian Permainan Sudoku*. Bandung : Institut Teknologi Bandung.