

DAFTAR PUSTAKA

- Asmiatun, S. dan Hendarwan, A., 2016, *Implementasi Klasifikasi Bayesian Untuk Strategi Menyerang Jarak Dekat Pada NPC (Non Player Character) Menggunakan Unity3d*. JURNAL TRANSFORMATIKA, Volume 13, Nomor 2, Januari 2016
- Asmiatun, S., 2016, *Penerapan Algoritma Collision Detection dan Bayesian untuk Strategi Menyerang Jarak Dekat pada NPC (Non Player Character) Menggunakan Unity 3D*, JURNAL TRANSFORMATIKA, Volume 14, Nomor 1, Juli 2016.
- Asmiatun, S., Hermawan, L. , Daryatni, T., 2013, *Strategi Menyerang Jarak Dekat Menggunakan Klasifikasi Bayesian Pada NPC (Non Player Character)*, Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Terapan (SEMANTIK) . November 2013. ISBN: 979-26-0266-6.
- Gorunescu F., *Data Mining Concept, Models and Techniques*. Verlag Berlin Heidelberg: Springer, 2011.
- Fathurochman, D., Witanti, W., Yuniarti, R., 2014, *Perancangan Game Turn Based Strategy Menggunakan Logika Fuzzy dan Naïve Bayes Classifier*, Seminar Nasional Informatika 2014 (semnasIF 2014). UPN "Veteran" Yogyakarta, 12 Agustus 2014. ISSN: 1979-2328.
- Fitrawan, A., Pratama, D., dan Husaini, 2016, *Perancangan Game Turn Based Starategy Menggunakan Logika Fuzzy Untuk Mengatur Perilaku Musuh*. Jurnal Infomedia. Volume 1 Nomor 2 tahun 2016.
- Garmon dan Jay, 2009, *Geek Trivia: First shots fired*, TechRepublic, <https://www.techrepublic.com/article/geek-trivia-first-shots-fired/>, diakses pada tanggal 10 Desember 2017.
- Hamzah, A. 2012. *Klasifikasi Teks dengan Naïve Bayes Classifier (NBC) untuk Pengelompokan Teks Berita dan Abstrak Akademik*. Proceedings Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (SNAST) Periode III. 3 Novermber, Yogyakarta, Indonesia. 2012.
- Hermawati, F. A., 2009. *Data Mining*. ,Edisi 1, Andi, Yogyakarta.
- Hong, J.H. dan Cho, S.B., 2005, *Evolving Reactive NPCs for the Real-Time Simulation Game*, CIG, 2005.

- Irwandi, P., Erlansari, A., Effendi, R., 2016, *Perancangan Game First Person Shooter (FPS) "BOAR HUNTER" Berbasis Virtual Reality*, Jurnal Rekursif, Vol. 4 No.1 Maret 2016, ISSN 2303-0755.
- Jogiyanto, H.M., 2005, *Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*, Andi, Yogyakarta.
- Kusumadewi, S., 2003, *Artificial Intelligence (Teknik dan Aplikasinya)*, Edisi Pertama, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Munawar, 2005, *Pemodelan Visual dengan UML*, Edisi pertama, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Pressman, R.S., 2002, *Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi (Buku Satu)*, Edisi 2, Andi, Yogyakarta.
- Purba, K.R., Hasanah, R.N., dan Muslim, M.A., 2013, *Implementasi Logika Fuzzy Untuk Mengatur Perilaku Musuh dalam Game Bertipe Action-RPG*, Jurnal EECCIS. Volume 7 Nomor 1 tahun 2013.
- Roedavan, R., 2014, *Unity : Tutorial Game Engine*, Informatika, Bandung. Rollings, Andrew; Adams E., 2006, "Fundamentals of Game Design". Prentice Hall
- Sano, D., 2003, *Metode-metode dalam Data Mining - Seri Data Mining for Business Intelligence*, <https://beritati.blogspot.co.id/2013/08/metode-metode-dalam-data-mining-seri.html>, diakses pada tanggal 26 Januari 2017
- Staff, 2009, *The Wednesday 10: First-Person Shooter Cliches*, IGN, <http://www.ign.com/articles/2009/02/12/the-wednesday-10-first-person-shooter-cliches>, diakses pada tanggal 10 Desember 2017
- Sugiarti, Y., 2013, *Analisis dan Perancangan UML (Unified Modeling Language) Generated VB.6 : Disertai Contoh Studi Kasus dan Interface Web*, Edisi Pertama, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Sutojo, T., Mulyanto, E., Suhartono, V., 2011, *Kecerdasan Buatan*, Andi, Yogyakarta.
- Tholib, A., 2012, *Implementasi Metode Naïve Bayes Untuk Menentukan Tindakan NPC Penjaga Gawang Pada Simulasi Game Penalty Kick*. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA), Edisi 1 Volume 2 tahun 2012, ISSN :2089-9033

Wicaksono, A., Hariadi, M., dan Mardi, S.N, 2013, *Strategi Menyerang NPC Game FPS Menggunakan Fuzzy Finate State Machine*, Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2013. STMIK AMIKOM Yogyakarta, 19 Januari 2013.