

DAFTAR PUSTAKA

- Campano, Sabrina, dan Nicolas Sabouret. 2009. *A socio-emotional model of impoliteness for Non-Player Characters*. jurnal Universit´e Pierre et Marie Curie 4. place Jussieu. 75252. Paris. France.
- Chowanda, Andry, dan Lusiana Citra Dewi. 2012. *Perancangan Game Casual Bertemakan Indonesia Berbasis Android*. BINUS University. Jakarta Barat.
- Hariyanto, Bambang. 2004. *Rekayasa Sistem Berorientasi Objek*. Informatika Bandung. Bandung.
- Hermawan, Latius, dan R. Kristoforus Jawa Bendi. 2013. *Penerapan Algoritma A* pada Aplikasi Puzzle*. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SNASTIKOM 2013). ISBN 978-602-19837-3-7.
- Hermawan, Latius, dan Siti Asmiatun. 2013. *Koordinasi Non Playing Character (NPC) Follower Menggunakan Algoritma Potential Fields*. Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Terapan 2013 (Semantik 2013) Isbn: 979-26-0266-6 Semarang.
- Jogiyanto, Hartono. 2005. *Analisis Dan Desain Sistem Informasi*. Andi. Yogyakarta.
- Muhammad, Wali, Vincent Suhartono, dan M. Arief Soeleman. 2014. *Penentuan Jalur Pergerakan Dan Perilaku Perang Karakter Bukan Pemain Menggunakan Algoritma A* Dan Metode Logika Fuzzy Pada Game Simulator Tank*. Jurnal Teknologi Informasi. Vol 10. No. 2. ISSN 1414-9999.
- Nandiroh, Siti, dan Haryanto. 2009. *Penentuan Rute Terpendek Jalan Dan Lokasi Pariwisata Di Kota Surakarta Menggunakan Algoritma Dijkstra Dan Wap Pada Handphone*. Simposium Nasional RAPI VIII 2009. ISSN : 1412-9612.
- Pamungkas, Agung, Eka Puji Widiyanto, dan Renni Angreni. 2014. *Penerapan Algoritma A* (A Star) Pada Game Edukasi The Maze Island Berbasis Android*. Jurnal Jurusan Teknik Informatika STMIK GI MDP. Palembang.
- Pressman, Roger S. 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi*. Andi. Yogyakarta.

- Putra, Rengga, Dionata, Muhammad Aswin, dan Waru Djurianto. 2012. *Pencarian Rute Terdekat Pada Labirin Menggunakan Metode A**. Jurnal EECCIS. Vol. 6. No. 2.
- Sommerville, Ian. 2003. *Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak)*. diterjemahkan oleh : Dra. Yuhilza Hanum, M. Eng. Erlangga. Jakarta.
- Thomas. dan McCabe. 1976. *A Complexity Measure*. Vol. Se-2 No.4 <http://www.aivosto.com/project/help/pm-complexity.html> (diakses tanggal 4 Juli 2017 jam 07.17 WIB).
- Wijaya, I wayan, Gede Suma, dan Eko Heri Susanto. 2012. *Penerapan Algoritma Dijkstra Untuk Menemukan Rute Terpendek Daerah Wisata Di Kabupaten Banyuwangi Pada Location Based Service Di Platform Android*. Prosiding Seminar Nasional Manajemen Teknologi XV. Program Studi MMT-ITS. ISBN : 978-602-97491-4-4 Surabaya.
- Wulandari, Hesty, Ragil Saputra, dan Sukmawati Nur Endah. 2013. *Sistem Informasi Geografis Pariwisata Jakarta Selatan Dengan Pencarian Rute Terpendek Menggunakan Algoritma A Star Pada PGRouting*. *Journal of Informatics and Technology*. Vol 2. No 2. p 48-58.