

DAFTAR PUSTAKA

- Ardian, R., 2014. Implementation Of Boids Algorithm For Agent Formation In War Games.. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 20(5), pp. 45-49.
- Arif, Y. M., 2010. *Strategi Menyerang pada Game FPS Menggunakan Hierarchy Finite State Machine dan Logika Fuzzy*, Surabaya: Pasca Sarjana Teknik Elektro ITS.
- Aslami, J. A., 2015. *Implementasi Algoritma A* Sebagai Dasar Pergerakan NPC Mendekati Player Untuk Meningkatkan Realitas Game Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab*, Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Asmiatun, S., 2016. 10) Penerapan Algoritma Collision Detection Dan Bayesian Untuk Strategi Menyerang Jarak Dekat Padanpc (Non Player Character) Menggunakan Unity 3D. *Jurnal Transformatika*, 14(6), pp. 6-11.
- Benufinit, Y. A., Hariadi, M. & N, S. M. S., 2015. *Manuver Kelompok NPC Berbasis Boids*. Surabaya, s.n.
- Djamaludin, H. S., 2016. *Pergerakan Npc Menggunakan Algoritma Boids Dan Artificial Bee Colony Pada Simulasi Mengelilingi Ka'bah (Thawaf)*, Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Gani, I. & Amalia, S., 2015. *Alat Analisis Data: Aplikasi Statistik untuk Penelitian Bidang Ekonomi dan Sosial*. Yogyakarta: Andi.
- Haida, N., Muliadi & Ridwan, I., 2016. Algoritma Boids dan Logika Fuzzy Pada Pergerakan Dan Prilaku Non Player Character Permainan Borneo Mission. *Kumpulan jurnal Ilmu Komputer (KLIK)*, Volume 04(10), pp. 71-81.
- Hasan, A., 2009. *Jago Membuat Game Komputer*. Jakarta: Mediakita.
- Hermawan, L. & Bellaniar I, M., 2015. *Pencarian Rute Oleh Non Player Character Menggunakan Algoritma A* Berbasis 2D*, Palembang: SEMANTIK.
- Hermawan, L. & Bendi, R. K. J., 2013. *Penerapan Algoritma A* pada Aplikasi Puzzle*. Palembang, s.n.
- Hermawan, L., Hariadi, M. & Basuki, R. S., 2017. Koordinasi Non-player Character Follower Menggunakan Algoritma Potential Fields Berbasis Multibehavior. *Jurnal Teknologi Informasi*.

- Herwanto, P. & Sonjaya, T., 2016. Rancang Bangun Game 3d “Ena Burena” Dengan Algoritma A* Dan Collision Detection Menggunakan Unity 3d Berbasis Desktop Dan Android. *Jurnal Informasi* , I(22), pp. 1-22.
- Ismiati, M. B. & Hermawan, L., 2017. Random Obstacle Avoidance oleh Non Player Character Menggunakan Algoritma A*. *Jurnal Transformatika*, 14(4), pp. 62-65.
- Jogiyanto, H., 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Bandung: Lingga Jaya.
- Mayendra, M. T., Fadhli, M. & Dewi, M., 2013. Simulasi Animasi Tiga Dimensi Gerombolan Ikan dalam Akuarium Virtual Menggunakan Algoritma Bee Colony dan Bounding Box Collision Detection. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, I(11), pp. 150-160.
- Mu'min , S., Hariadi, M. & Nugroho, S. M. S., 2015. Pergerakan Otonom Pasukan Berbasis Algoritma Boids Menggunakan Metode Particle Swarm Optimization. *Journal of Animation and Games Studies*, 1(15), pp. 1-15.
- Musfiroh, L., Jazuli, A. & Latubessy, A., 2014. *Penerapan Algoritma Collision Detection dan Boids Pada Game Dokkaebi Shooter*. Gondangmanis , s.n.
- P, F. A., N, S. M. S. & Hariadi, M., 2013. Perubahan Gerakan Formasi Pasukan Dengan Pola. *JAVA Journal of Electrical and Electronics Engineering*, 11(4), pp. 21-24.
- Pressman, R. S., 2010. *Software Engineering A Practitioner's Approach (Seventh Edition)*. NewYork: McGraw-Hill.
- Setiawan, F., 2016. *A* Pathfinding Pada Game Space Spider 3D Berbasis Dynamic Target Movement*, Palembang: Universitas Katolik Musi Charitas.
- Sibero, I. C., 2009. *Langkah Mudah Membuat Game 3D*. Yogyakarta: Mediakom.
- Sugiarti, Y. S., 2013. *Analisis dan Perancangan UML (Unified Modeling Language)*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Yonathan, F., 2011. *Metode Path Finding pada Game 3D Menggunakan Algoritma A* dengan Navigation Mesh*, Bandung: Institut Teknologi Bandung.