

DAFTAR PUSTAKA

- Adisusilo, A.K., Nasution, B.Y.V., 2014, Pengenalan Budaya Indonesia Melalui Permainan Berbasis *Android*, *SMATIKA Jurnal Vol.4 No.1*, Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia, Malang.
- Ahmadya, I., Aryadita, H., Adams J., E.M., 2013, Analisis Dan Implementasi Algoritma *Tactical Pathfinding* Untuk *Non-Player Character* Dalam Permainan 3D, *Repository Jurnal Mahasiswa PTIK UB Vol. 2 No. 1*, Universitas Brawijaya, Malang.
- Al-Bahra, 2006, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Edisi Pertama, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Al-Fatta, H., 2007, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi : Untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Moderen*, Andi, Yogyakarta.
- Cui.H., Shi., H., 2011, A*-based Pathfinding in Modern Computer Games, *International Journal of Computer Science and Network Security, VOL.11 No.1*, IJCSNS, Seoul Korea.
- Gusmao, A., Pramono, S.H., Sunaryo, 2013, Sistem Informasi Geografis Pariwisata Berbasis Web Dan Pencarian Jalur Terpendek Dengan Algoritma Dijkstra, *Jurnal EECCIS Vol. 7, No. 2*, Universitas Brawijaya, Malang.
- Haryanov, A., 2016, Prototipe *Game Maze Chaser* Dengan Algoritma A*, *Jurnal Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia (SEMNASTEKNOMEDIA) Online Vol.4 No.1*, STMIK AMIKOM, Yogyakarta.
- Hu, J., Wan, W.G., Yu, X., 2012, *A Pathfinding Algorithm in Real-time Strategy Game based on Unity3D*, *Audio Language and Image Processing (ICALIP)*, IEEE, Shanghai.
- 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.

- Nainggolan, L., 2011, Algoritma A* dan Algoritma *Greedy* Dalam Pencarian Lintasan Terpendek, *Skripsi*, Jurusan Matematika FPMIPA, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Nasution, S., Mardiana, 2015, Simulasi Algoritma A* Untuk Menyelesaikan Pathfinding, *Jurnal Ilmiah STT Harapan Biltek Vol. 4, No. 021*, Sekolah Tinggi Teknik Harapan, Medan.
- Pratama, R.P., 2011, Perbandingan Algoritma A* dan Dijkstra Berbasis WebGis Untuk Pencarian Rute Terpendek, *Skripsi*, Jurusan Ilmu Komputer FPMIPA, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Pressman, R.S., 2002, *Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi (Buku Satu)*, Edisi 2, Andi, Yogyakarta.
- Putra, R.D., Aswin, M., Djuriatno, W., 2013, Pencarian Rute Terdekat Pada Labirin Menggunakan Metode A*, *Jurnal EECCIS Vol. 6 No. 2*, Universitas Brawijaya, Malang.
- Rahman, M.N., 2012, Perbandingan Algoritma A* dan *Breadth First Search* Pada *Block Maze*, *Skripsi*, Jurusan Ilmu Komputer FPMIPA, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Roedavan, R., 2014, *Unity : Tutorial Game Engine*, Informatika, Bandung.
- Saputra, R., 2011, Sistem Informasi Geografis Pencarian Rute Optimum Obyek Wisata Kota Yogyakarta Dengan Algoritma *Floyd-Warshall*, *Jurnal Matematika Vol. 14 No. 1*, Universitas Diponegoro, Semarang.
- Sommerville, I., 2003, *Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak)*, Edisi 6, Erlangga, Jakarta.
- Stamford, J., Khuman, A.S., Carter, J., Ahmadi, S., 2014, *Pathfinding in partially explored games environments : The application of the A* Algorithm with Occupancy Grids in Unity3D*, *UK Workshop on Computational Intelligence (UKCI)*, IEEE, United Kingdom.
- 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.
- Sugiyono, 2001, *Statistik Nonparametris Untuk Penelitian*, Alfabeta, Bandung.
- Supriatna, Y., 2015, Penggunaan Metode *Hill Climbing* Untuk Pencarian Sekolah Dasar Di Kecamatan Cimahi Tengah, *Jurnal LPKIA Vol. 1 No. 1*, Politeknik Komputer Niaga dan STMIK LPKIA, Bandung.

- Sutojo, T., Mulyanto, E., Suhartono, V., 2011, *Kecerdasan Buatan*, Andi, Yogyakarta.
- Suyanto, 2011, *Artificial Intelligence : Searching, Reasoning, Planning and Learning*, Edisi Revisi, Informatika, Bandung.
- Togatorop, D., 2014, Perancangan Aplikasi Pencarian Jalur Terpendek Dengan Algoritma Tabu Search, *Jurnal Ilmiah Pelita Informatika Budi Darma Vol. VII No. 1*, STMIK Budi Darma, Medan.
- Welianto, S., Santosa, R.G., Rachmat C., A., 2011, Implementasi Algoritma Generate And Test Pada Pencarian Rute Terpendek, *Jurnal Informatika Vol. 7 No. 2*, Universitas Kristen Duta Wacana, Yogyakarta.
- Wibowo, H.A., Nugroho, D., Laksito, W., 2011, Penerapan Algoritma A* Pathfinding dalam Pencarian Solusi Game Peanut Labirin dengan Macromedia Flash, *Jurnal Ilmiah Sinus Vol. 10 No. 2*, STMIK Sinar Nusantara, Surakarta.
- Widodo, P.A.A., Hadiq, 2013, Membangun Game 'From Zero To Hero' Sebagai Media Simulasi Pembelajaran Machine Learning Menggunakan Algoritma Brute Force, *International Seminar on Intelligent Technology and Its Application (ISTIA)*, Institut Teknologi Sepuluh November, Surabaya.
- Witanti, W., Rahayu, D.N., 2013, Analisis Pengaruh Penggunaan Nilai Heuristik Terhadap Performansi Algoritma A* Pada Game Pathfinding, *Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia (SESINDO)*, ITS Sukolilo, Surabaya.
- Xu, Z., Van Doren, M., 2011, A Museum Visitors Guide with the A* Pathfinding Algorithm, *IEEE Computer Science & Automation Engineering (CSAE)*, IEEE, Shanghai.
- Zulhidayanti, I., Yulianti, K., 2013, Aplikasi Algoritma Greedy dan Program Dinamis (Dynamic Programmig) pada permainan Greedy Spider, *Jurnal Online Matematika S1 : EurekaMatika Vol. 1 No. 1*, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.