

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Atthariq, A., & Putra, D. A. (2018). Penentuan Pergerakan Non-Player Character Menggunakan Algoritma a* Pada Game Action- Role-Playing Game. *Jurnal Infomedia*, 2(2), 35–40. <https://doi.org/10.30811/.v2i2.516>
- [2] Pramono, A. (2015). Algoritma Pathfinding A* Pada Game RPG Tanaman Higienis. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 1(2). <https://doi.org/10.26418/jp.v1i2.12517>
- [3] Tjahyadi, M., Sinsuw, A., Tulenan, V., & Sentinuwo, S. (2015). Prototipe Game Musik Bambu Menggunakan Engine Unity 3D. *Jurnal Teknik Informatika*, 4(2), 1–6. <https://doi.org/10.35793/jti.4.2.2014.6990>
- [4] Billy, B., Kuswardayan, I., & Khotimah, W. N. (2017). Implementasi Artificial Intelligence pada game Defender of Metal City dengan menggunakan Finite State Machine. *Jurnal Teknik ITS*, 6(2), 640–645. <https://doi.org/10.12962/j23373539.v6i2.25151>
- [5] Herwanto, P., & Tris. (2016). Rancang Bangun Game 3D “Ena Burena” Dengan Algoritma a* Dan Collision Detection Menggunakan Unity 3D Berbasis Desktop Dan Android. *Jurnal Informasi*, VIII(1), 1–22.
- [6] Sazaki, Y., Satria, H., Primanita, A., & Syahroyni, M. (2018). Analisa Perbandingan Algoritma A* dan Dynamic Pathfinding Algorithm dengan Dynamic Pathfinding Algorithm untuk NPC pada Car Racing Game. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(1), 95. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201851544>
- [7] Maxmilano, R. (2020). Implementasi Algoritma Boids Dan Collision Avoidance Pada Pergerakan NPC Dalam Game 2D Berbasis Web. 021, 1–19.

- [8] Gao, J., Tsao, H.-S. J., & Wu, Y. (2003). Testing and Quality Assurance for Component-based Software. Nordwood: ARTECH HOUSE, INC.
- [9] Nelson, S. (2003). United States of America Patent No. NASA/CR-2003-212806
- [10] Muhammad, A., Nafi'iyah, N., & Ismi, A. (2017). *Game Balap Perahu Berbasis Android*. 1(1), 479–486.
- [11] Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah, Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>