

Daftar Pustaka

- Aji, Selo - 085410206 (2015) *PEMBUATAN PROCEDURAL GAME CONTENT MENGGUNAKAN METODE A**. Skripsi thesis, STMIK AKAKOM Yogyakarta.
- Ardyanto, Hendra - 135410239 (2018) *SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PENCARIAN JALUR ALTERNATIF SEPEDA TERDEKAT MENGGUNAKAN ALGORITMA A* BERBASIS WEB DI KOTA YOGYAKARTA*. Skripsi thesis, STMIK AKAKOM YOGYAKARTA.
- Assabri, Abdika - 135410028 (2018) *PEMANFAATAN METODE A* PADA PENCARIAN RUTE ALTERNATIF TOKO OLEH-OLEH DI YOGYAKARTA BERBASIS WEB*. Skripsi thesis, STMIK AKAKOM YOGYAKARTA.
- Henry, samuel. (2010). *CERDAS DENGAN GAME : PANDUAN PRAKTIS BGI ORANGTUA DALAM MENDAMPINGI ANAK BERMAIN GAME*. Yogyakarta: UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.
- Irmanto. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS UNITY 3D UNTUK PLATFORM ANDROID PADA PEMBELAJARAN GAMBAR TEKNIK KELAS X DI SMK NASIONAL BERBAH*. Jakarta: PT. Gramedia pustaka utama.
- Juliantono Taufiq, Pratama, Toto Wibowo, ST., MT. Agung, Septiana, SSi., MSc., Gia . 2015. *IMPLEMENTASI DAN ANALISIS ALGORITMA A*(STAR) UNTUK MENENTUKAN JALUR DENGAN MULTIPLE GOAL PADA PERGERAKAN NPC(NON-PLAYABLE CHARACTER)*. Teknik Informatika, Fakultas Informatika, Universitas Telkom
- Mufida, Badzorotul (2016). *IMPLEMENTASI METODE A* (A-STAR) UNTUK NPC MUSUH PADA GAME 3D PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB*. Skripsi, UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG.
- Hart, P.E; Nilsson, N.J.; Raphael, B. (1968). *A FORMAL BASIS FOR THE HEURISTIC DETERMINATION OF MINIMUM COST PATH. IEEE TRANSACTIONS ON SYSTEM SCIENCE AND CYBERNETICS SSC4 4 (2): 100-107.*
- Hermawan , Latius dan Jawa Bendi, R. Kristoforus (2013). *PENERAPAN ALGORITMA A* PADA APLIKASI PUZZLE*. Jurnal, Seminar Nasional

Teknologi Informasi dan Komunikasi (SNASTIKOM 2013).

IGN. *6 of the Best Survival Games* <https://www.ign.com/articles/6-of-the-best-survival-games> (diakses 10 Desember 2019).

InformatikaLogi.com. *Pengertian Flowchart Dan Jenis – Jenisnya.* <https://informatikalogi.com/pengertian-flowchart-dan-jenis-jenisnya/> (diakses 11 November 2019).

John von Neumann and Oskar Morgenstern, 3d ed. 1953. *THEORY OF GAMES AND ECONOMIC BEHAVIOR.*

Rian Yulianto 2019. *Ekstensi dan Tema Visual Studio Code.* <https://medium.com/kode-dan-kodean/ekstensi-dan-tema-visual-studio-code-yang-saya-gunakan-6c3555762816> (diakses 11 November 2019).

Russell, Stuart J. (2018). *ARTIFICIAL INTELLIGENCE A MODERN APPROACH.* Norvig, Peter (4th ed.). Boston: Pearson

Setyawan, Marhaendro Bayu dkk. 2012. *OPTIMASI RUTE PERJALANAN AMBULANCE MENGGUNAKAN ALGORITMA A-STAR.* ITS Undergraduate. hal.1-6

Siwanto Nugroho, David - 09560403 (2013) *PEMBUATAN NPCDALAM SIMULATOR GAME“SANG PEDJOEANG”DENGAN IMPLEMENTASI ARTIFICIAL INTELLIGENCEMDP (MARKOV DECISION PROCESS).* Skripsi thesis, UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG.

Transiskom Portal Komputer dan Teknologi 2019. *Pengertian Studi Kepustakaan.* <http://www.transiskom.com/2016/03/pengertian-studi-kepuustakaan.html> (diakses 11 November 2019).