

DAFTAR PUSTAKA

- Bond, Charles. 1981. *Maze Generator*. https://www.atarimagazines.com/compute/issue19/Maze_Generator.php, 3 Januari 2020.
- Cahyo, Dwi. 2011. *Application Development Using Games Jinx Ren'Py*. Universitas Gunadarma. Depok.
- Foltin, Martin. 2011. *Automated Maze Generation and Human Interaction. Diploma Thesis*. Masaryk University. Brno.
- Inggiantowi, Hafid. 2008. *Perbandingan Algoritma Penelusuran Depth First Search dan Breadth First Search pada Graf serta Aplikasinya*. Institut Teknologi Bandung. Bandung.
- Karlsson, Albin. 2018. *Evaluation of the Complexity of Procedurally Generated Maze Algorithms. Skripsi Thesis*. Blekinge Institute of Technology. Sweden.
- Kurniawan, Meiki, dan Fithri Selva Jumeilah. 2015. *Penerapan Algoritma Depth-First Search Sebagai Maze Generator pada Game Labirin Menggunakan Unity 3D. Jurnal (STMIK GI MDP)*. 1-10.
- Masala, Emil Glorio, Immanuela P. Saputro, dan Rinaldo T. B. Turang. 2018. *Perbandingan Algoritma Breadth First Search dan Depth First Search pada Game Mummy Maze Deluxe. Jurnal Realtech*. 143-148.
- Neumann, John von, dan Oskar Morgenstern. 1953. *Theory of Games and Economic Behavior*. 3rd.

- Nilwan, Agustinus. 1995. *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta: Elek Media Komputindo.
- OnlineLibrary. 1999. *Labirin—Mengapa Sedemikian Menarik?*. <https://wol.jw.org/id/wol/d/r25/lp-in/101999931>, 3 Januari 2020.
- Pribadi, Octara. 2015. Maze Generator Dengan Menggunakan Algoritma Depth-First-Search. *Jurnal TIMES*. 1-5.
- Prisyafandiafif, Charifa. 2011. Penerapan Algoritma Depth-First Search dan Backtracking Dalam Program Pembentuk Maze. *Jurnal (ITB)*.
- Purwandari, Nuraini. 2010. Aplikasi Permainan Labirin 3D Mengenal Objek Wisata di Indonesia Menggunakan Mobile. *Jurnal*.
- Salamuddin. 2016. Membangun Game Tebak Kata Dengan Algoritma DFS. *Skripsi Thesis*. STMIK AKAKOM. Yogyakarta.
- Teneng, Joko Purwadi, dan Erick Kurniawan. 2010. Penerapan Algoritma Backtracking Pada Permainan Math Maze. *Jurnal INFORMATIKA*. 6: 56-67.
- Unity. 2019. *Profiler Overview*. <https://docs.unity3d.com/Manual/Profiler.html>, 3 Januari 2020.
- Walter, D. Pullen. 1996. *Think Labyrinth! :-)*. <http://www.astrolog.org/labyrnth.htm>, 12 Oktober 2019.