

DAFTAR PUSTAKA

- Ahda, F. A. (2015). Rancang Bangun Game Kumbang Kum-Oid Berbasis Android Menggunakan Algoritma A* (A Star) . *Jurnal Ilmiah Teknologi dan Informasia ASIA (JITIKA)* , 9(2), 40.
- Andi. (2014). *Mudah Membuat Game 3 Dimensi Menggunakan Unity 3D*. Semarang: Wahana Komputer.
- Ardi, R. (2012). PEMBUATAN GAME FIRST PERSON SHOOTER (FPS) “OPERATIONS ZYGMA FORCE” MENGGUNAKAN FPS CREATOR X10.
- Atthariq. (2017). PENENTUAN PERGERAKAN NON-PLAYER CHARACTER MENGGUNAKAN ALGORITMA A* PADA GAME ACTION- ROLE-PLAYING GAME . *Jurnal Infomedia* , 35-40.
- Dalem, I. B. (2018). PENERAPAN ALGORITMA A* (STAR) MENGGUNAKAN GRAPH UNTUK MENGHITUNG JARAK TERPENDEK . *JURNAL RESISTOR* , 41-47.
- Developer. (2018, April 25). *Developer Android*. Retrieved November 4, 2018, from <https://developer.android.com/guide/platform/?hl=id>
- Firdan. (2011). *Pengenalan Dasar Android Programing*. Jakarta: Biraynara.
- Harsadi, P. (2015). PATHFINDING PADA LINGKUNGAN STATIS BERDASARKAN ARTIFICIAL POTENTIAL FIELD DENGAN FLOCKING BEHAVIORUNTUK NON-PLAYER CHARACTER FOLLOWER PADAGAME. *SINUS*, 33-44.
- Hendratman. (2015). *The Magic of Blender 3D Modelling*. Bandung: Informatika.
- LaValle, S. M. (2017). *Virtual Reality*. Cambridge University Press.
- Putra, R. M. (2015). Perancangan Game First Person Shooter 3D “Zombie Hunter” dengan Menggunakan Metode A* . *J-INTECH*, 27-33.
- Ramadhan, R. (2013). Game Development Life Cycle Guidelines. *ICACISIS*, 95-100.
- Saputra, I. P. (2015). OPTIMASI LINTASAN GAME MEKEPUNG 3D PADA ENGINE UNITY3D . *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Universitas Udayana*, 26-30.
- Sazaki, Y. (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 (JTIK)* , 5(1), 95.
- Singkoh, R. T. (2016). Perancangan Game FPS (First Person Shooter) Police Personal Training . *E-Journal Teknik Elektro dan Komputer* , 5(1), 2301-8402.
- Wahyudi, F. (2017). Pengembangan Permainan Edukasi Simulasi Astronomi Menggunakan Teknologi Mobile Virtual Reality . *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 1, 1185-1194.

- Wibawanto, W. (2017). Metode Trigger Detection Untuk Gerakan Kendaraan NPC Dalam Game . *Journal of Animation and Games Studies*, 15-32.
- Wibowo, H. A. (2015). Penerapan Algoritma A* Pathfinding dalam Pencarian Solusi Game Peanut Labirin dengan Macromedia Flash. *Jurnal Ilmiah SINUS*, 35-42.
- Xiao Cui, H. S. (2012). An Overview of Pathfinding in Navigation Mesh. *IJCSNS (International Journal of Computer Science and Network Security)*, 48-51.
- Zakiyan, N. (2017). Perancangan Media Pembelajaran Virtualisasi Masjidil Haram Dengan Virtual Reality. *Seminar Nasional TEKNOKA. II*, pp. 67-74. Jakarta: FT-UHAMKA.
- Zikky, M. (2016, Juni). Review of A* (A Star) Navigation Mesh Pathfinding as the Alternative of Artificial Intelligent for Ghosts Agent on the Pacman Game. *EMITTER International Journal of Engineering Technology* , 4(1), 145.