

DAFTAR PUSTAKA

- Adib, R. A., Fuad, N., Wardhani, R., (2016), Aplikasi *Game Win Start La* Berbasis Android, Journal Fakultas Teknik Program Studi Teknik Informatika, ISSN: 2503-07103.
- Andriani, T., (2012), Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini, Jurnal Sosial Budaya, Vol. 9 No. 1 Januari – Juli 2012, pp.121-127.
- Atthariq, A., Putra, D. A., (2017), Penentuan Pergerakan *Non-Player Character* Menggunakan Algoritma A* Pada *Game Action- Role-Playing Game*, Jurnal Infomedia Vol. 2 No. 2 Desember 2017, pp.35-40.
- Attoriq, M. R., Anggara, F., Jumeilah, F. S., (2016), Penerapan Algoritma *Fuzzy Logic Sugeno* dan Algoritma A* pada *Game Battle City*, STMIK GI MDP Palembang.
- Bevilacqua, F., (2013). *Game Development Programming : Understanding Steering Behaviors: Collision Avoidance*, Morgan Kaufmann Publisher, pp.127-132.
- Fasha L. H., Fauziah., Gufroni M., (2018). Implementasi Algoritma *Collision Detection* Pada *Game Simulator Driving Car*, Jurnal String, Vol. 3 No. 1 Agustus 2018. ISSN: 2527 – 9661.
- Halim, B., Brades, K., Udjulawa, D., (2016), Penerapan Algoritma A *Star* Dan *Fuzzy Logic Sugeno* Pada *Game Pac-Man*, STMIK Global Informatika MDP.

- Hanggoro, A. C., Kridalukmana, R., Martono, K. T., (2015), Pembuatan Aplikasi Permainan “Jakarta Bersih” Berbasis Unity, *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, Vol. 3 No. 4 Oktober 2015, ISSN: 2338-0403.
- Hidayat, E. W., Irawan, E. P, (2013), *Prototype Informasi Digital Jurusan Teknik Informatika UNSIL Berbasis Multimedia*, STMIK BUMIGORA MATARAM : ISBN : 978-602-17488-0-0.
- Hidayat, T. R, (2011), *Random Number Generator*, Makalah IF2091 Struktur Diskrit, pp.1-5.
- Hikmah, M, (2011), Perancangan *Game* Tradisional Jawa Egrang Bambu, Mulok Perpustakaan UM, pp.1-3.
- Meliani G. R., Suryadi A., (2017). *Game Artificial Intelegent: Ram City Tower Dengan Algoritma A**, *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi- Jurnal PETIK*, Vol. 3 No. 2 September 2017.
- Millington, I., Funge, J, (2009), *Artificial Intelligence for Games : Second Edition*. Amerika : Morgan Kaufmann Publisher. ISBN: 978-0-12-374731-0, pp.4-8.
- Mufiroh L., Jazuli A., Latubessy A., (2014), Penerapan Algoritma *Collision Detection* Dan Boids Pada *Game Dokkaebi Shooter*, Prosiding SNATIF Ke-1 2014, ISBN: 978-602-1180-04-4.
- Napitupulu, K. T. M., Wijaya, A. B. M, (2017), Implementasi Algoritma *Mixed Congruential Random Number Generator* Untuk *Game* Siaga Bencana Alam Berbasis Android, *Jurnal InFact*, Vol. 2 No. 4 November 2017.

- Oates, B. J., (2006). *Researching Information Systems and Computing*, SAGE Publications, London, ISBN:1-4129-0223-1, pp.108-124.
- Purnomo, A, (2015), Algoritma *Pathfinding A** pada *Game* RPG Tanaman Higienis, *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika*, Vol. 1 No. 2 2015.
- Putri, T. R., Hidayat, E. W., Anshary, M. A. K., (2017), Penerapan *Game Artificial Inteligence Patrol Collison, Dynamic Movement* dan *Turret* Pada *Game* “Usagi Watados” Berbasis *2D Platformer*.
- Ramadan, R., Widyani, R, (2013), *Game Development Life Cycle Guidelines*, ICACISIS 2013, ISBN: 978-979-1421-19-5, pp.95-100.
- Rickman, R, (2016). *Unity Tutorial Game Engine*, Informatika Bandung, Bandung Januari 2016, ISBN:978-602-1514-97-9.
- Satriawan, A., Fatta, H. A, (2011), *Game* Edukasi *Baby Lost in The Jungle* dengan *Adobe Flash Cs3*, *Jurnal Data Manajemen dan Teknologi Informasi*, Vol. 12 No. 4 Desember 2011, pp.42-45.
- Schell, J, (2018), *The Art of Game Design*. Amerika : Morgan Kaufmann Publisher. ISBN: 978-0-12-369496-6, pp.41-42.
- Sholikhin, R., Nurhayati, O. D., Widiyanto E. D., (2016), Pembuatan Aplikasi Permainan Egrang *Run* Berbasis Android, *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, Vol. 4 No. 1 Januari 2016, e-ISSN: 2338-0403.
- Troy, T, (2015). Tinjauan Historis Kecerdasan Buatan Dalam *Games*, *Journal of Animation and Games Studies* Vol. 1 No. 2 Oktober 2015, pp.135-164.

Wijaya, A. A. M. A., Purnawan, I. K. A., Wibawa, K. S, (2016), Rancang Bangun
Game Tajog Race Berbasis Android, Merpati Vol. 4 No. 2 Agustus 2016,
ISSN: 2252-3006, pp.166-177.