

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.
- Arsandi, A., SN, S. M., & Hariadi, M. (2012). Visualisasi Gerakan Objek 3D Pada *Augmented Reality* Dengan Deteksi Tumbukan Berbasis *Bounding Box*. *Pasca Sarjana Jaringan Cerdas Multimedia (Game Teknologi) Teknik Elektro, Teknologi Industri ITS*, 1-10.
- Atthariq, Putra, D. A. (2017). Penentuan Pergerakan *Non-Player Character* Menggunakan Algoritma A* Pada *Game Action- Role-Playing Game*. *Jurnal Tekniknologi Informasi dan Komputer Politeknik Negeri Lhokseumawe*, ISSN: 2527-9858, Vol. 2, No. 2.
- Binanto, I., (2015). Tinjauan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia Yang Sesuai Untuk Mahasiswa Tugas Akhir. *Seminar Nasional Rekayasa Komputer dan Aplikasinya*: ISBN: 978-602-71695-1-7.
- Fasha, L., H., Fauziah, Gufroni, M. (2018). Implementasi Algoritma *Collision Detection* Pada *Game Simulator Driving Car*. *Jurnal String* Vol. 3 No.1, p- ISSN: 2527 – 9661, e-ISSN: 2549 -2837.
- Fujiati, Soedijono, B., W., A., Amborowati, A. (2016). Perancangan Pengembangan *Game* Ular Melawan Ulat Menggunakan *Augmented Reality*. *Jurnal EKSPLORA INFORMATIKA*, Vol. 6, No. 1.

- Heryanti, A., Hermawan, G. (2013). *Game Shopping Time*. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA), Vol. 2, No. 1, ISSN: 2089-9033.
- Martono, K., T. (2015). Pengembangan *Game* Dengan Menggunakan *Game Engine Game Marker*. JURNAL SISTEM KOMPUTER – Vol. 5, No 1, ISSN: 2087-4685, e-ISSN: 2252-3456.
- Muhammad, A., R., Irawati, D., A., Rahutomo, F. (2017). Rancang Bangun *Game Fighting* Pewayangan Bahuraksa Arena. Jurnal Informatika Polinema, Volume 3, Edisi 2, ISSN: 2407-070X.
- Musfiroh, L., Jazuli, A., Latubessy, A. (2014). Penerapan Algoritma *Collision Detection* Dan *Boids* Pada *Game Dokkaebi Shooter*. Jurnal Prosiding SNATIF, ISBN: 978-602-1180-04-4.
- Nugraha, R., M. (2013), Penggunaan Struktur Data *Quad-Tree* dalam Algoritma *Collision Detection* pa da *Vertical Shooter Game*, Makalah IF3051 Strategi Algoritma, Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Teknik Elektro dan Informatika, Bandung.
- Pamungkas, A., Widiyanto, E., P., Angreni, R. (2014). Penerapan Algoritma A* (A Star) Pada Game Edukasi The Maze Island Berbasis Android. Jurnal STMIK MDP.
- Prabowo, A, D., Fatta, H, A., (2016). Perancangan Dan Pembuatan *Game Arcade* “Phandawa: Werkudara Sang Penyelamat”. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer, AMIKOM Yogyakarta.

- Pramono, A. (2015). Algoritma *Pathfinding A** Pada *Game* RPG Tanaman Higienis. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, Vol. 1, No. 2.
- Putri, N. F., Adisusilo A, K., (2016). Gerakan NPC Pada *Game* Pengenalan Huruf Menggunakan Algoritma Dijkstra. *Melek IT Information Technology Journal*, Vol. 2, No. 1, pISSN: 2442-3386 eISSN: 2442-4293.
- Putri, T. R., Hidayat, E. W., Anshary, M.A.K., (2017). Rancang Bangun *Action Game* “Usagi Watados” berbasis 2d *platformer*”. Tasikmalaya : Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Siliwangi.
- Razzaq, B., W., Pradibta, H., Rahmad, C. (2017). Implementasi Logika *Fuzzy* Pada *Enemy Behaviour Game* Petualangan *Side Scroller* 2D. *Jurnal Informatika Polinema*, Volume 3, Edisi 3, ISSN: 2407-070X.
- Tanjung, M., A., P. (2013). Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap *Game* Lorong Waktu – Pangeran Dipenogoro Sebagai Media Edukasi Sejarah. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, ISSN: 2089-9033.
- Troy. (2015). Tinjauan Historis Kecerdasan Buatan Dalam *Games*, *Journal of Animation and Games Studies*: Vol 1. No 2, ISSN 2460-5662.