

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Y. Angkat, A. B. Osmond, and A. S. R. Ansori, "Membandingkan Algoritma Dijkstra Dengan Algoritma a * Star Menggunakan Metode Logika Fuzzy Di Unity 3D Comparing the Dijkstra Algorithm With the a * Star Algorithm Using the Fuzzy Logic Method in Unity 3D," *e-Proceeding Eng.*, vol. 7, no. 1, pp. 1484–1490, 2020.
- [2] E. Junanto, M. T. Andrew Brian Osmond, S.T., and M. T. Anton Siswo Raharjo Ansori, S.T., "Membuat Pergerakan Non-Player Character (Npc) Menggunakan Metode a Star Making Non-Player Character (Npc) Movement Using the a Star Method," *eProceeding Eng.*, vol. 7, no. 1, pp. 1491–1497, 2020.
- [3] W. Safitra, A. Faisol, and S. Adi Wibowo, "Application of the Finite State Machine Method to Non Player Character (NPC) Action Strategy Game 'Ouroboros,'" *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 4, no. 2, pp. 292–297, 2020, doi: 10.36040/jati.v4i2.2828.
- [4] R. J. Iskandar, Antonius, and Edwinyo, "PENGUNAAN UNITY ENGINE PADA PERANCANGAN GAME THE CIENT DENGAN NAVIGATION MESH," *InTekSis*, vol. 8, no. 2, pp. 61–72, 2019.
- [5] A. W. R. Ramadhan and D. Udjulawa, "Perbandingan Algoritma Dijkstra dan Algoritma A Star pada permainan Pac-Man," *J. Algoritm.*, vol. 1, no. 1, pp. 12–20, 2020, doi: 10.35957/algoritme.v1i1.411.
- [6] A. Saleh and D. W. P., "Implementasi Kecerdasan Buatan Menggunakan Algoritma A-Star Dan Repulsive Field Pada Simulasi Game 3D," *Pros. Semin. Nas. Ris. dan Teknol. Terap.*, pp. C1--C1, 2021.
- [7] E. G. Agung, D. Eridani, and A. Fauzi, "Implementasi Metode Pathfinding dengan Algoritma A * pada Game Rogue-like menggunakan Unity," *J. Comput.*, vol. 7, no. December, pp. 81–94, 2022, doi: 10.34818/indojc.2022.7.3.677.
- [8] J. Pasaribu¹, A. B. Osmond², and R. E. Saputra³, "Pengembangan Perilaku Karakter Lalat Pada Game Menjaga Makanan Menggunakan Algoritma a* (a Star) Development of Flies Character Behavior on Game Keeping Food Using Algorithm a* (a Star)," *eProceedings Eng.*, vol. 6, no. 2, pp. 5715–5722, 2019.
- [9] G. Mutaqin, J. N. Fadilah, and F. Nugroho, "Implementasi Metode Path Finding dengan Penerapan Algoritma A-Star untuk Mencari Jalur Terpendek pada Game 'Jumrah Launch Story,'" *Walisongo J. Inf. Technol.*, vol. 3, no. 1, pp. 43–48, Jun. 2021, doi: 10.21580/wjit.2021.3.1.7042.
- [10] D. N. Yohanes and N. Rochmawati, "Implementasi Algoritma Collision Detection dan A*(A Star) pada Non Player Character Game World Of New

Normal,” *J. Informatics Comput. Sci.*, vol. 3, no. 03, pp. 322–333, 2022, doi: 10.26740/jinacs.v3n03.p322-333.

- [11] M. M. I. Putra, S. R. U. A. Sompie, S. Paturusi, T. Elektro, and U. Sam, “Implementasi Speech Recognition pada Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak,” *J. Tek. Inform.*, vol. 15, no. 4, pp. 247–256, 2020, doi: <https://doi.org/10.35793/jti.15.4.2020.30426>.
- [12] Agustini and W. J. Kurniawan, “Sistem E-Learning Do’a dan Iqro’ dalam Peningkatan Proses Pembelajaran pada TK Amal Ikhlas,” *J. Mhs. Apl. Teknol. Komput. dan Inf.*, vol. 1, no. 3, pp. 154–159, 2019, [Online]. Available: <http://www.ejournal.pelitaindonesia.ac.id/JMApTeKsi/index.php/JOM/article/view/526>
- [13] M. C. Wibowo, “Pemodelan Dengan Blender 3D,” *Penerbit Yayasan Prima Agus Tek.*, vol. 8, no. 1 SE-Judul Buku, 2022, [Online]. Available: <http://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/332>
- [14] H. L. Liman, J. Pragantha, and D. A. Haris, “Pembuatan Game Hack-and-Slash dengan Deck Building 2D ‘Need More Gold,’” *J. Ilmu Komput. dan Sist. Inf.*, vol. 10, no. 1, pp. 1–7, 2022, doi: 10.24912/jiksi.v10i1.17833.
- [15] R. I. Borman and Y. Purwanto, “Implementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi,” *J. Edukasi dan Penelit. Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 119–124, 2019, doi: <http://dx.doi.org/10.26418/jp.v5i2.25997>.
- [16] R. Idayat and I. Handayani, “Penerapan Algoritma A*Star Menggunakan Graph Untuk Menentukan Rute Terpendek Berbasis Web,” *Pendidik. dan Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 7–14, 2022, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/manekin>