

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. T. D. Irianto, S. Andryana, and A. Gunaryati, "Penerapan Algoritma A-Star Dalam Mencari Jalur Tercepat dan Pergerakan NonPlayer Character Pada Game Petualangan Labirin Tech-Edu," *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 5, no. 3, p. 953, 2021, doi: 10.30865/mib.v5i3.3094.
- [2] C. D. Irawan *et al.*, "Pembuatan Game Simulasi Kewirausahaan untuk Profesi Peternak," *Pembuatan Game Simulasi Kewirausahaan untuk Profesi Peternak*, vol. 14, no. 1, pp. 71–78, 2019.
- [3] U. Nurhasan, "Analisis Perilaku Non Playable Character (Npc) Pada Game Menggunakan Fuzzy Sugeno," *Techno.Com*, vol. 19, no. 3, pp. 308–320, 2020, doi: 10.33633/tc.v19i3.3477.
- [4] R. F. Oktanugraha and S. R. Nudin, "Implementasi Algoritma A\* (A Star) dalam Penentuan Rute Terpendek yang Dapat Dilalui Non Player Character pada Game Good Thief," *J. Informatics Comput. Sci.*, vol. 2, no. 01, pp. 74–85, 2020, doi: 10.26740/jinacs.v2n01.p74-85.
- [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] E. G. Agung, D. Eridani, and A. Fauzi, "Implementasi metode pathfinding dengan algoritma a\* pada game rogue-like menggunakan unity," *Indones. J. Comput.*, vol. 1, no. 3, pp. 81–89, 2022, doi: 10.14710/jtk.v1i3.36700.
- [7] J. Pasaribu, A. B. Osmond, and ..., "Pengembangan Perilaku Karakter Lalat Pada Game Menjaga Makanan Menggunakan Algoritma A\*(a Star)," *eProceedings ...*, vol. 6, no. 2, pp. 5715–5722, 2019, [Online]. Available: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/10687%0Ahttps://openlibrarypublications.telkomuniversity.a>

c.id/index.php/engineering/article/download/10687/10545

- [8] R. Danil Fajri, M. A. Syahputra, T. Raja, M. Zaki, A. Saifudin, and I. Kusyadi, "Perancangan Kecerdasan Buatan pada NPC Menggunakan UNITY 2D dan Perilakunya Terhadap Player," *J. Inform. ...*, vol. 6, no. 3, pp. 2622–4615, 2021, doi: 10.32493/informatika.v6i3.11843.
- [9] 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>
- [10] L. S. Mongi, A. S. M. Lumenta, and A. M. Sambul, "Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity," *J. Tek. Inform.*, vol. 13, no. 1, 2018, doi: 10.35793/jti.13.1.2018.20191.
- [11] M. M. I. Putra, S. R. U. A. Sompie, and S. Paturusi, "Implementasi Speech Recognition pada Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak," *J. Tek. Inform.*, vol. 15, no. 4, pp. 247–256, 2020, [Online]. Available:  
<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/30426>
- [12] 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>