

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. N. N. Indonesia, "Data statistik kasus narkoba," Jul-2020. [Online]. Available: <https://puslitdatin.bnn.go.id/portfolio/data-statistik-kasus-narkoba/>. [Accessed: 18-Jul-2020].
- [2] L. Tommy, C. Kirana, and V. Lindawati, "Recommender system dengan kombinasi apriori dan content-based filtering pada aplikasi pemesanan produk," *J. Teknoinfo*, vol. 13, no. 2, pp. 84–94, 2019.
- [3] I. Ahmad and W. Widodo, "Penerapan algoritma A Star (A *) pada game petualangan labirin berbasis android," *J. Ilmu Komput. dan Inform.*, vol. 3, no. 2, pp. 57–63, Dec. 2017.
- [4] N. A. Umami, I. Agustina, and Fauziah, "Rancang bangun game android adventure finding diamond dengan unity 3D menggunakan Metode Dynamic Weighting A*," *J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 3, no. 1, pp. 45–50, Jan. 2018.
- [5] M. A. Irfan Faud, "Game edukasi memilih sampah berbasis android menggunakan algoritma a-star (a*)," *JIMP - J. Inform. Merdeka Pasuruan*, vol. 1, no. 3, pp. 1–13, Dec. 2016.
- [6] K. C. Maaruf, "Kecerdasan buatan menggunakan algoritma a star (a *) dalam permainan ular tangga (Snake 3D)," *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Multimed.*, vol. 4, no. 1, pp. 6–7, Feb. 2016.
- [7] F. A. Ahda and M. Gema, "Rancang bangun game kumbang Kum-Oid berbasis android menggunakan algoritma A* (A Star)," *J. Ilm. Teknol. Inf. Asia*, vol. 9, no. 2, pp. 40–48, Aug. 2015.
- [8] D. Purnomo, "Model prototyping pada pengembangan sistem informasi," *JIMP - J. Inform. Merdeka Pasuruan*, vol. 2, no. 2, pp. 54–61, Aug. 2017.
- [9] A. Soraya, A. Pratondo, and T. D. Tambunan, "Aplikasi pengelolaan kamar di hotel gurame berbasis web," *e-Proceeding Appl. Sci.*, vol. 5, no. 3, pp. 2107–2116, Dec. 2019.
- [10] E. Retnoningsih, J. Shadiq, and D. Oscar, "Pembelajaran pemrograman berorientasi objek (Object Oriented Programming) berbasis project based

- learning,” *Informatics Educ. Prof.*, vol. 2, no. 1, pp. 95 – 104, Dec. 2017.
- [11] Suendri, “Implementasi diagram UML (Unified Modelling Language) pada perancangan sistem informasi remunerasi dosen dengan database oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan),” *J. Ilmu Komput. dan Inform.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–9, 2018.
- [12] A. Hendini, “Pemodelan UML sistem informasi monitoring penjualan dan stok barang,” *J. Khatulistiwa Inform.*, vol. 2, no. 9, pp. 107–116, Dec. 2016.
- [13] A. C. Nugraha and D. B. Hertanto, “Rancang bangun game edukasi sebagai media pembelajaran mata kuliah praktik teknik digital,” *J. Edukasi Elektro*, vol. 1, no. 1, pp. 92–98, May 2017.
- [14] R. T. Singkoh, A. S. M. Lumenta, and V. Tulenan, “Perancangan game FPS (First Person Shooter) Police Personal Training,” *E-Journal Tek. Elektro Dan Komput.*, vol. 5, no. 1, pp. 28–34, Mar. 2016.
- [15] A. Setiyo Budi Nugroho and K. Khairani, “Membangun third person game 3D dengan unity berlatar budaya lokal,” *J. ELTIKOM*, vol. 1, no. 2, pp. 71–83, Dec. 2018.
- [16] F. Muhammad, “Pengembangan game berbasis Unity Engine pada cerita perang kembang,” *Skripsi*, Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2017.
- [17] A. Ro. Jainal Winnandin, “Pembuatan aplikasi game The Adventure Of Nhard pada KOMA AMIKOM Surakarta,” *J. IT CIDA*, vol. 1, no. 1, pp. 32–41, Dec. 2015.
- [18] D. Iswanto, A. S. Sukamto, and Yulianti, “Rancang bangun game edukasi Hero of Borneo berbasis android,” *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–5, 2015.
- [19] S. N. Wahyuni and C. Andiyoko, “Pembuatan game berbasis pembelajaran menggunakan RPG Maker MV,” *J. Mantik Penusa*, vol. 2, no. 2, pp. 29–33, Dec. 2018.
- [20] I. D. P. Eskasasanda, “Fenomena kecanduan narkoba,” *Sej. dan Budaya*, vol. 8, no. 1, pp. 54–71, Jun. 2014.
- [21] H. N. Lengkong, A. A. E. Sinsuw, and A. S. M. Lumenta, “Perancangan

- penunjuk rute pada kendaraan pribadi menggunakan aplikasi mobile GIS berbasis android yang terintegrasi pada google maps,” *E-Journal Tek. Elektro Dan Komput.*, vol. 4, no. 2, pp. 18–25, 2015.
- [22] Yahya and A. M. Nur, “Pengaruh aplikasi C# dalam proses perhitungan numerik terhadap solusi persamaan non linier,” *Infotek J. Inform. dan Teknol.*, vol. 1, no. 2, pp. 79–87, Jul. 2018.
- [23] A. C. Hanggoro, R. Kridalukmana, and K. T. Martono, “Pembuatan aplikasi permainan ‘Jakarta Bersih’ berbasis unity,” *J. Teknol. dan Sist. Komput.*, vol. 3, no. 4, pp. 503–511, Oct. 2015.
- [24] D. Gusriyon, S. Kom, and M. Kom, “Membuat aplikasi penyimpanan dan pengolahan data dengan VB . NET,” *J. KomTekInfo*, vol. 5, no. 1, pp. 150–163, Jun. 2018.
- [25] K. Firmantoro, A. Anton, and E. R. Nainggolan, “Animasi Interaktif Pengenalan Hewan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini,” *J. Techno Nusa Mandiri*, vol. 13, no. 2, pp. 14–22, Sep. 2016.
- [26] T. S. Jaya, “Pengujian aplikasi dengan metode blackbox testing boundary value analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung),” *J. Inform. Pengemb. IT*, vol. 3, no. 2, pp. 45–46, Jan. 2018.
- [27] A. C. Prasetyo, M. P. Arnandi, H. S. Hudnanto, and B. Setiaji, “Perbandingan algoritma astar dan dijkstra dalam menentukan rute terdekat,” *Sisfotenika*, vol. 9, no. 1, pp. 36–46, 2019.
- [28] I. B. Gede Wahyu Antara Dalem, “Penerapan algoritma A* (Star) menggunakan graph untuk menghitung jarak terdekat,” *J. Resist. (Rekayasa Sist. Komputer)*, vol. 1, no. 1, pp. 41–47, Apr. 2018.