

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fatimah Kartini Bohang, 2018, Membandingkan Kesetiaan Pengguna Android dan IOS, <https://tekno.kompas.com/read/2018/03/11/11370017/membandingkan-kesetiaan-pengguna-android-dan-ios>, (diakses pada tanggal 6 Juli 2018).
- [2] Ghofur, Abdul (2016) *Implementasi Metode Pathfinding Dengan Menggunakan Algoritma A\* (A Bintang) Dan Grid Graph Pada Kecerdasan Buatan Non-Player Character Dalam Game Action Puzzle*. Other thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- [3] Syawaluddin, Rangkti., 2015, *Penerapan Algoritma A\* Untuk Pencarian Lokasi Loket Bus Di Kota Medan Berbasis Web*, Skripsi, Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer, Univ. Potensi Utama, Medan.
- [4] Naufal, Wafiqurrahman., 2015, *Penerapan Algoritma A\*(A-Star) Untuk Penentuan Rute Terpendek Game Pramuka Berbasis Android*, Skripsi, Jurusan Teknik Informatika Fakultas Sains Dan Teknologi, Univ. Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- [5] Ibrahim, Mudji Rizki., 2015, *Apliasi Algoritma A\* Untuk Menyelesaikan Traveling Salesman Problem (TSP) (Studi Kasus: Perjalanan Wisata Di Kota Yogyakarta)*, Skripsi, Program Studi Matematika Fakultas Sains Dan Teknologi, Univ. Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- [6] Badzrotul, Mufida., 2016, *Implementasi Metode A\* (A-Star) Untuk NPC Musuh Pada Game 3D Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab*, Skripsi, Jurusan Teknik Informatika Fakultas Sains Dan Teknologi. Univ. Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- [7] A, Fendi Pratama., 2017, *Perbandingan Algoritma A\* Dan Djikstra Untuk Pencarian Jalur Terpendek Pada Graf Square Lattice*, Skripsi, Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains Dan Teknologi, Univ. Sanata Dharma, Yogyakarta.
- [8] Sommerville, I. 2011. *Software Engineering 9th Edition*. Addison-Wesley
- [9] Oktavia, Elvi, 2010, *Konsep Object Oriented Programming (OOP) Dalam Pemrograman Visual*, Fakultas Ilmu Komputer Jurusan Sistem Informasi, Univ. Sriwijaya.
- [10] S. S. M. Rosa, 2014. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Obyek*, Bandung: Informatika.

- [11] Nilwan. 2010. *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, Indonesia.
- [12] Russel, Stuart J and Peter Novig, 2003. *Artificial Intelligence*. New Jersey: Prentice Hall.
- [13] Raymond McLeod Jr and George P Schell, 2007. *Management Information System*, 10th ed.: Pearson Education.
- [14] Kusumadewi, Sri. 2003. *Artificial Intelligence (Teknik dan Aplikasinya)*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- [15] Suyanto, 2014, *Artificial Intelligence Searching, Reasoning, Planning dan Learning*, Bandung : Informatika Bandung.
- [16] Craig W. Reynolds. 2000. *Steering Behaviors For Autonomous Characters*. Sony Computer Entertainment America
- [17] Safaat H, Nazaruddin. 2011. *Android, Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika. Bandung.
- [18] Irawan, 2014. *Toko Buku Online Dengan ANDROID* , Maxikom : Palembang.
- [19] A. Indrapastha and M. Shinozaki. 2011. "The Investigation on Using Unity3D Game Engine Ni Urban Design Study," UTB J. Inf. Commun. Technol., Co. 3, no1, Pp. 1-18
- [20] <https://unity3d.com/> (diakses pada tanggal 9 Juli 2018).
- [21] Haryadi, Fitra.2012. *Metode Pathfinding pada map 2D Menggunakan Algoritma Diagonal & Bidirectional BFS IF3051 Strategi Algoritma*. Sekolah Teknik Elektro dan Informatika Institut Teknologi Bandung. Bandung.
- [22] Tilawah, Hapsari. 2011. *Penerapan Algoritma Astar (A\*) untuk menyelesaikan masalah maze*. Jurnal Institut Teknologi Bandung.
- [23] M. Ali. 2014. *Kitab Belajar Pemogramman C#*, Jakarta: Ebook.
- [24] Nidhra, Srinivas dan Jagruthi Dondeti. 2012. *Black Box and White Box Testing Techniques – A Literature Review*. Internasional Journal of Embedded System and Applications (IJESA) Vol.2, No.2.

- [25] Pressman, Roger S. 2007. *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi (Buku1)*, Andi, Yogyakarta.
- [26] Adi Kusrianto, 2004. *Panduan Lengkap Memakai Adobe Illustrator CS*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [27] Rully Yulian, 2013. *Pemrograman Dasar Visual Basic 2013*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.

