

DAFTAR PUSAKA

- [1] W. Setiawan, "Era Digital dan Tantangannya," *Semin. Nas. Pendidik.* 2017.
- [2] K. T. Martono, "Pengembangan *Game* Dengan Menggunakan *Game Engine Game Maker*," *J. Sist. Komput.*, 2015.
- [3] F. Alamsyah, Wasum, and A. Yunus, "Implementasi Algoritma Collision Detection Dan Finite State Machine Untuk Karakter Musuh Pada," *Rainstek*, vol. 1, no. 2, pp. 8–13, 2019.
- [4] Unity Technology, "Unity 3D," *Unity Technology*, 2018.
- [5] D. Louis, P. Müller, D. Louis, and P. Müller, "Android," in *Android*, 2016.
- [6] Hermawan, "Pengertian *Android* Beserta Sejarah, Kelebihan dan Kekurangannya," 3 september, 2019.
- [7] S. Asmiatun, "Penerapan Algoritma Collision Detection Dan Bayesian Untuk Strategi Menyerang Jarak Dekat Pada Npc (Non Player Character) Menggunakan Unity 3d," *J. Transform.*, 2016.
- [8] ANDRIAN, "Algoritma Collision Detection Pada *Game* TPS Berbasis *Android* Menggunakan Unity 3D," 2019.
- [9] L. H. Fasha, F. Fauziah, and M. Gufroni, "Implementasi Algoritma Collision Detection pada *Game* Simulator Driving Car," *STRING (Satuan Tulisan Ris. dan Inov. Teknol.*, vol. 3, no. 1, p. 58, 2018.
- [10] N. A. Umami, I. Agustina, and F. Fauziah, "Rancang Bangun *Game Android* Adventure Finding Diamond Dengan Unity 3D Menggunakan Metode Dynamic Weighting A*," *JOINTECS (Journal Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 3, no. 1, pp. 195–200, 2018.
- [11] M. Yusuf, *Pembuatan Game Rpg (Role Playing Game) Quiz Menggunakan Algoritma a * Dan Perlin Noise Dengan Game Engine Unity 5.* 2017.
- [12] Tutorialspoint, "SDLC Software Prototype Model," *Tutorialspoint*, 2017.
- [13] A. Subagja, "Membangun Aplikasi Web dengan Metode OOP," in *Membangun Aplikasi Web dengan Metode OOP*, 2018.
- [14] Munawar, *Analisis Perancangan Sistem Berorientasikan Objek dengan UML (Unified Modeling Language).* 2018.
- [15] D. Purnomo, "Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi," *J I M P - J. Inform. Merdeka Pasuruan*, 2017.
- [16] "Rancang Bangun Aplikasi Sistem Pemesanan Bunga Berbasis *Android*," *J. Ilm. Merpati (Menara Penelit. Akad. Teknol. Informasi)*, 2016.

- [17] M. Rouse, "use case diagram (UML use case diagram)," *Rekayasa Perangkat Lunak*, 2015.
- [18] S. Mulyani, "Pengertian Activity Diagram," in *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah: Notasi Pemodelan Unified Modeling Language (UML)*, 2017.
- [19] Akuntansi, "Pengertian Sequence Diagram dan Contoh Sequence Diagram _ Ilmu Akuntansi," *ilmu Akuntansi*, 2017.
- [20] M. R. Rahadi, K. I. Satoto, and I. P. Windasari, "Perancangan *Game Math Adventure* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Android*," *J. Teknol. dan Sist. Komput.* 2016.
- [21] N. E. Saputra and Y. N. Ekawati, "Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Tradisional *Games* in Improving Children ' S Basic Abilities," *J. Psikol. Jambi*, 2017.
- [22] P. Herwanto and Tris, "Rancang Bangun *Game 3D 'Ena Burena'* Dengan Algoritma a* Dan Collision Detection Menggunakan Unity 3D Berbasis Desktop Dan *Android*," *J. Inf.*, 2016.
- [23] Z. Ardian, P. I. Santosa, and B. S. Hantono, "Analisis dan Evaluasi Kemampuan Sistem Pendeteksian Teks Secara Real Time Berbasis Augmented Reality Pada Vuforia SDK Berbasis *Android*," *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Multimed.* 2015.
- [24] A. Bagus and L. Firgia, "Implementasi Algoritma Collision Detection Pada Perangkat Lunak Permainan Free Run," *ENTER*, 2019.
- [25] P. Herwanto, "Jurnal Informasi Volume VIII No.1 / Februari / 2016," *Ranc. Bangun Game 3D "Ena Burena" Dengan Algoritm. A* dan Collis. Detect. Menggunakan Unity 3D Berbas. Dekstop Dan Android*, 2016.
- [26] M. F. Rahadian, A. Suyatno, and S. Maharani, "Penerapan Metode Finite State Machine Pada *Game 'The Relationship'*," *Inform. Mulawarman J. Ilm. Ilmu Komput.*, 2016.
- [27] M. Abdi, D. Herumurti, and I. Kuswardayan, "Analisis Perbandingan Kecerdasan Buatan pada Computer Player dalam Mengambil Keputusan pada *Game Battle RPG*," *JUTI J. Ilm. Teknol. Inf.*, 2017.
- [28] A. A. Yunanto, D. Herumurti, and I. Kuswardayan, "Kecerdasan Buatan Pada *Game* Edukasi Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Pendekatan Heuristik Similaritas," *J. Sist. Dan Inform.*, 2017.
- [29] Hermawan, "Pengertian *Android* Beserta Sejarah, Kelebihan dan Kekurangannya," *www.nesabamedia.com*, 2019.
- [30] M. B. Miswanto, "Aplikasi Pembelajaran Anti Korupsi Bagi Anak Remaja Berbasis *Android*," *J. Inform.*, 2016.

- [31] Latifah dan Abimanyu, “Perancangan aplikasi *Android* rekapitulasi hasil pemilu sementara menggunakan algoritma sequential sercing berbasis mobile,” *Pengertian Konsep Dasar Progr.*2016.
- [32] E. Maiyana, “Pemanfaatan *Android* Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa,” *J. Sains dan Inform.*, 2018.
- [33] *Android*, “Distribution dashboard *Android* Developers,” *Android Developer Reference*, 2019.
- [34] T. Hagos and T. Hagos, “*Android* Studio,” in *Learn Android Studio 3*, 2018.
- [35] S. M. Mishra, “*Android* SDK,” in *Wearable AndroidTM*, 2015.
- [36] Dedynggego, Mohammad, and M. Affan, “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif 3D Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar Sangira,” *J. Elektron. Sist. Inf. Dan Komput.*, 2015.
- [37] R. Hartono, A. Purnomo, N. A. Kurdhi, and I. H. Firdiana, “PEMBUATAN *Game* Edukasi English For Fun Untuk Anak Kelas 1-2 Sd Berbasis *Android* Menggunakan Unity 3d,” *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, 2016.
- [38] C. Nagel, “Visual Studio 2017,” in *Professional C# 7 and .NET Core 2.0*, 2018.
- [39] M. Evening, “What’s New in Adobe Photoshop CS,” in *Adobe Photoshop CS for Photographers*, 2019.

