



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Indra Purnama, Putu. 2008. Simulasi Pencarian Rute Terpendek Dengan Menggunakan Algoritma A* (A-Star).
- Gentara, Giri Mega. 2012. Simulasi Pencarian Jalur Terpendek Menggunakan Algoritma Dijkstra.
- Okta Pugas, Diana; Somantri, Maman; Kodrat, Iman Satoto. 2011. Pencarian Rute Terpendek Menggunakan Algoritma Dijkstra dan Astar (A*) pada SIG Berbasis Web untuk Pemetaan Pariwisata Kota Sawahlunto.
- Parlindungan, Johannes Ridho Tumpuan, Penerapan Algoritma A* dalam Penentuan Lintasan Terpendek.
<http://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Matdis/2011-2012/Makalah2011/Makalah-IF2091-2011-039.pdf> (Juli 2014)
- Purnama, Putu Agus Indra. 2008. Simulasi Pencarian Rute Terpendek Dengan Menggunakan Algoritma A*(A-Star).
http://www.academia.edu/3560088/Simulasi_Pencarian_Rute_Terpendek_Dengan_Menggunakan_Algoritma_A-A-Star (Juli 2014)
- Rian, Putra Pratama. 2013. Perbandingan Algoritma A* dan Dijkstra Berbasis WebGIS Untuk Pencarian Rute Terpendek Kusumadewi, Sri. 2003. Artificial Intelligence. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Riftadi, M.. 2007. Variasi Penggunaan Algoritma Heuristik dalam Pengaplikasian Algoritma A*. http://www.informatika.org/~rinaldi/Stmik/2006-2007/Makalah_2007 (Juli 2014)

- Robin. 2009. A Star Algorithm. <http://intelligence.worldofcomputing.net/ai-search/astar-algorithm.html> (Juli 2014)
- Sunaryo. 2011. Pencarian Jalur Terpendek Antar Kota di Jawa Tengah dan D.I. Yogyakarta dengan Algoritma Dijkstra Via SMS Gateway.
- Tilawah, Hapsari. 2007. Penerapan Algoritma A-star (A*) Untuk Menyelesaikan Masalah Maze
- Yuliani; Agus, Fahrul, WebGIS Pencarian Rute Terpendek Menggunakan Algoritma A Star (A*). 2013. <http://fmipa.unmul.ac.id/pdf/323> (Juli 2014)
- <http://www.scribd.com/doc/136206150/PENCARIAN-RUTE-TERPENDEK-MENGGUNAKAN-ALGORITMA-DIJKSTRA-DAN-ASTAR-A-PADA-SIG-BERBASIS-WEB-UNTUK-PEMETAAN-PARIWISATA-KOTA-SAWAHLUNTO> (Juli 2014)
- <http://www.antaraneews.com/berita/414167/apjii-pengguna-internet-di-indonesia-terus-meningkat> (Juli 2014)
- <http://www.policyalmanac.org/games/aStarTutorial.htm> (Juli 2014)
- <http://heyes-jones.com/astar.php> (Juli 2014)
- <http://www.edenwaith.com/products/pige/tutorials/a-star.php> (Juli 2014)
- <http://theory.stanford.edu/~amitp/GameProgramming/AStarComparison.html> (juli 2014)
- <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/34114/4/Chapter%20II.pdf> (Juli 2014)
- <http://www.cs.berkeley.edu/~vazirani/algorithms/chap6.pdf> (Juli 2014)

<http://theory.stanford.edu/~amitp/GameProgramming/AStarComparison.html> (Juli 2014)

<http://www.briangrinstead.com/blog/astar-search-algorithm-in-javascript> (Agustus 2014)

<http://theory.stanford.edu/~amitp/GameProgramming/AStarComparison.html> (Juli 2014)

