



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

- Ahmad, A. (2012). *Perkembangan Teknologi Komunikasi Dan Informasi : Akar Revolusi Dan Berbagai Standarnya*. Universitas Indonesia Jakarta, Jakarta, Indonesia.
- Barnouti, N. H., Al-Dabbagh, S, S, M., & Naser, M, A, S. (2016). *Pathfinding in Strategy Games and Maze Solving Using A* Search Algorithm*. Al-Mansour University College, Baghdad, Iraq.
- Cui, X, & Shi, H. (2011). *A*-based Pathfinding in Modern Computer Games*. Victoria University, Melbourne, Australia.
- Fullerton, T. (2014). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. Boca Raton, FL: CRC Press.
- Hu, J., Wan, W, G., & Yu, X. (2012). *A Pathfinding Algorithm in Real-time Strategy Game based on Unity3D*. Shanghai University, Shanghai, China.
- Kholil, M. (2016). *Pergerakan Pasukan Untuk Mengejar Musuh Bergerak menggunakan D* Lite Berbasis Algoritma Pathfinding*. Universitas Nadhlatul Ulama Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia.
- Krishnaswamy, N. (2009). *Comparison of Efficiency in Pathfinding Algorithms in Game Development*. DePaul University, Chicago, United States.
- Maaruf, K.C. (2016). *Kecerdasan Buatan Menggunakan Algoritma A Star (A*) Dalam Permainan Ular Tangga (Snake 3D)*. STMIK AMIKOM Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia.
- Martono, K.T. (2015). *Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker*. Universitas Diponegoro, Semarang, Indonesia.
- Maulana, P., Sofwan, A., Isnanto, R, R. (2011). *Kecerdasan Buatan Dalam Permainan Snake 3D Mengguanakan Visual Basic .NET dan DirectX*. Universitas Diponegoro, Semarang, Indonesia
- Murias, K., Kwok, K., Castillejo, A.G., Liu, I., Iaria., Giuseppe, I. (2016). *The Effects of Video Game Use on Performance in a Virtual Navigation Task*. Computers in Human Behavior, 2016. 398-406.
- Mutiana, V., Amastini, F., & Mutiara, N. (2013). *Optimisasi Pencarian Jalur dengan Metode A-Star*. Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang, Indonesia.
- Nathanael, G.M., Satiabudhi, G., & Intan, R. (2016). *Real-Time Action Role-Playing Game dengan menggunakan Fuzzy State Automata untuk Mengontrol Pergerakan Enemy*. Universitas Kristen Petra, Surabaya, Indonesia.
- Putra, Y.S., Muslim, A.M., & Naba, A. (2013). *Game Chicken Roll Dengan Menggunakan Metode Forward Chaining*.

- Pramono, A. (2015). *Algoritma Pathfinding A* pada Game RPG Tanaman Higienis*. Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia.
- Pangkatodi, E., Liliana, & Satiabudhi, G. (2016). *Implementasi Rule Base System dan Fuzzy Logic Artificial Intelligence pada Game Kartu Capsa*. Universitas Kristen Petra, Surabaya, Indonesia.
- Phan, H, Miki. (2015). *The Development and Validation Of The Game User Experience Satisfaction Scale (GUESS)*.
- Prasetyo, A. (2013). *Implementasi Kecerdasan Buatan Pada Permainan Damdamen Menggunakan Algoritma Minimax*. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia
- Queen Mary, University of London. (2013). *Playing video games can boost brain power*. ScienceDaily. (online tanggal November 2, 2017, www.sciencedaily.com/releases/2013/08/130821094924.htm)
- Robertsen, T.M. (2017). *Penerapan Algoritma A* Pada Pathfinding AI Dalam Turn-Based Strategy Game*. Institut Teknologi Bandung, Bandung, Indonesia.
- Russel, S., & Norvig, P. (2010). *Artificial Intelligence – A Modern Approach*. New Jersey : Pearson Education, Inc
- Saeful, M. (2015). *Pembangunan Game Sejarah Perjuangan Teuku Umar Melawan Penjajah*. Universitas Komputer Indonesia, Bandung, Indonesia.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game and Design*. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers.
- Utomo, R.M., Widiastuti, N.I. (2013). *Turn Based Strategy Game Menggunakan Algoritma Resource Assignment Pada Perangkat Mobile Berbasis Android*. Universitas Komputer Indonesia, Bandung, Indonesia.
- Unity Technologies. 2015. Unity - Game Engine. Retrieved November 22, 2015, from <http://unity3d.com/>
- Warman, P. (2015). *The Southeast Asian Games Market – Sizing Opportunities in World's Fastest Growing Region*.
- Wulandari, A.D. (201*). *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kalibawang*. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia.
- Yannakakis, G, N., & Togelius, J. (2017). *Artificial Intelligence and Games*.