

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bagus Tegar Dwi Irianto, Septi Andryana, dan Aris Gunaryati. 2021. Jurnal Media Informatika Budidarma. Penerapan Algoritma *A-Star* Dalam Mencari Jalur Tercepat dan Pergerakan *NonPlayer Character* Pada Game Petualangan Labirin Tech-Edu.
- [2] Diana Y.A. Fallo dan Vera Rosalina Bulu. 2022. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (Jukanti). Penerapan Algoritma *A-Star* (*A\**) Pada Game Labirin.
- [3] Nur Budi Nugraha. 2018. Program Studi Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Dumai. Rancang Bangun Game Labirin Menggunakan Algoritma *A-Star* Berbasis *Mobile*.
- [4] Yuliana. Ananda, Surya I. 2012. Jurnal Teknik Informatika. Implementasi Algoritma *A-Star* Pada Pemecahan *Puzzle 8*.
- [5] Widodo W, Ahmad I. 2017. Khazanah Informatika. Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika.
- [6] Setiawan Puja. 2003. Pengantar Algoritma dan Pemrograman I. Ilmu Komputer.
- [7] Barakbah, Ali Ridho, dkk. 2013. Logika dan Algoritma. Program Studi Teknik Informatika Departemen Teknik Informatika dan Komputer Politeknik Elektronika Negeri Surabaya.
- [8] [https://id.wikipedia.org/wiki/Algoritma\\_a-star](https://id.wikipedia.org/wiki/Algoritma_a-star)
- [9] <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/JIT/article/download/2784/2048>

- [10] Suherdri, Dede Abdurahman, dan Dani Irfan Maulana. 2021. Infotech *Journal*. Implementasi Algoritma A-Star Untuk Pemetaan Lokasi Sarana Kesehatan Kabupaten Majalengka Berbasis *Geographic Information System (GIS)*.
- [11] Purnomo Indu Indah. 2020. Technologia. Aplikasi *Game* Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan *Construct 2*.
- [12] Retno. 2015. Prosiding SNATIF. Pengertian Permainan *Game*.
- [13] <https://id.wikipedia.org/wiki/Labirin>
- [14] <https://kbbi.web.id/labirin>
- [15] [https://id.wikipedia.org/wiki/Mesin\\_permainan](https://id.wikipedia.org/wiki/Mesin_permainan)
- [16] <https://ids.ac.id/pengertian-game-engine-jenis-dan-fungsinya/>
- [17] Ridlo ilham Akhsanu. 2017. Fakultas Kesehatan Masyarakat Departemen Administrasi Dan Kebijakan kesehatan. Panduan Pembuatan *Flowchart*.
- [18] Budiman Edy. 2015. Fakultas Teknologi Informasi Dan Komputer (FTIK) Universitas Mulawarman. Algoritma Dan Pemrograman.
- [19] Munawar. 2018. Informatika Bandung. Analisis Perancangan Sistem berorientasi Objek.
- [20] Suliata Feri. 2017. ANDI. Teknik Perancangan Arsitektur Sistem Informasi.