

DAFTAR PUSTAKA

- Anhar. (2010). PHP & MySql Secara Otodidak - Google Buku. In *Mediakita*.
- Dwikurniawan, I., Suraji, R., Informatika, P. S., Komputer, F. I., Bhayangkara, U., & Raya, J. (2021). Pencarian Stasiun Kereta Terdekat dengan Algoritma A Star Berbasis Android di Area Stasiun Wilayah Bekasi. *20(2)*, 218–223.
- Irwansyah, E. (2013). Sistem Informasi Geografis: Prinsip Dasar dan Pengembangan Aplikasi - *Edy Irwansyah - Google Buku*. DigiBooks. <https://books.google.co.id/books?id=sH06bnsuStcC&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Kusumadewi, S. (2003). Artificial Intelligence (Teknik dan Aplikasinya. In *Artificial Intelligence (Teknik dan Aplikasinya*.
- Lubis, A. (2016). Basis Data Dasar. In *Deepublish*.
- Mulyani, S. (2016). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah: Notasi ... - *Prof. Dr. Sri Mulyani, Ak., CA. - Google Buku*. https://books.google.co.id/books?id=_7nPDgAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false
- Oktafiani, N. K. (2012). Implementasi Algoritma A*(A-Star) untuk menentukan rute terpendek pada NPC game Healthy Food. *Экономика Региона, 32*.
- Paunsyah, H., Mubarak, H., & Shofa, R. N. (2019). Penentuan Jalur Terpendek menggunakan Google Maps API pada Sistem Informasi Geografis (SIG) Panti Sosial di Kota Tasikmalaya. *Innovation in Research of Informatics (INNOVATICS), 1(1)*. <https://doi.org/10.37058/innovatics.v1i1.665>
- Pratiwi, E. L. (2020). Konsep Dasar Algoritma & Pemrograman Dengan Bahasa Java. POLIBAN PRESS.
- Purnama, S., Megawaty, D. A., & Fernando, Y. (2018). Penerapan Algoritma A Star Untuk Penentuan Jarak Terdekat Wisata Kuliner di Kota Bandarlampung. *Jurnal Teknoinfo, 12(1)*. <https://doi.org/10.33365/jti.v12i1.37>
- Ramadhan, A. W. R., & Udjulawa, D. (2020). Perbandingan Algoritma Dijkstra dan Algoritma A Star pada permainan Pac-Man. *Jurnal Algoritme, 1(1)*.

<https://doi.org/10.35957/algoritme.v1i1.411>

- Rohadi, E., Sa'adah, S. M., & Syaifudin, Y. W. (2019). Pengembangan Sistem Informasi Geografis Lokasi Bencana Di Perkotaan Dan Pencarian Jalur Evakuasi Dengan Algoritma A*. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Terapan*, 6(1). <https://doi.org/10.25047/jtit.v6i1.106>
- Rusmawan, U. (2019). Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman. In *Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman*.
- Setiawan, K., Supriyadin, Santoso, I., & Buana, R. (2018). Menghitung Rute Terpendek Menggunakan Algoritma a * Dengan Fungsi Euclidean Distance. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi, 2018(Sentika)*, 70–79.
- Setyawan, M. B., Gamayanti, N., & Alkaff, A. (2013). Optimasi Rute Perjalanan Ambulance. *ITS Undergraduate*, 1–6.
- Sitorus, L. (2015). Algoritma dan Pemrograman. ANDI, Yogyakarta.
- Solichin, A. (2016). Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL. In *Universitas Budi Luhur, Jakarta*.
- Suharjo. (2006). Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar Teori dan Praktek. Jakarta Dikti.
- Sukamto, Rosa Ariani dan Shalahuddin, M. (2016). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. In *Informatika Bandung*.
- Sukamto, Rosa Ariani dan Shalahuddin, M. (2018). Rekayasa Perangkat Lunak (Edisi Revi). *Bandung: Informatika Bandung*.
- Suyanto, Y. (2018). Pemrograman Terstruktur dengan Delphi. UGM PRESS.
- Wadi, H. (2020). Pemrograman Android Untuk Aplikasi Google Maps. TR Publisher.
- Widodo, W., & Ahmad, I. (2018). Penerapan Algoritma A Star (A*) pada Game Petualangan Labirin Berbasis Android. *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 3(2), 57. <https://doi.org/10.23917/khif.v3i2.5221>