

DAFTAR PUSTAKA

- [1] G. Mutaqin, J. N. Fadilah, and F. Nugroho, "Implementasi Metode Path Finding dengan Penerapan Algoritma A-Star untuk Mencari Jalur Terpendek pada Game 'Jumrah Launch Story,'" *Walisongo Journal of Information Technology*, vol. 3, no. 1, pp. 43–48, 2021.
- [2] K. C. Lamia, A. S. M. Lumenta, and B. A. Sugiarso, "Implementasi Algoritma A*(A Star) Pada Game 3D Kebudayaan Suku Minahasa," *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, vol. 11, no. 2, pp. 55–66, 2022.
- [3] P. Harsadi and S. Siswanti, "Penerapan Pathfinding Menggunakan Algoritma A* Pada Non Player Character (NPC) Di Game," *Jurnal Ilmiah SINUS*, vol. 17, no. 2, pp. 39–50, 2019.
- [4] S. Wahyu, "Penerapan Metode Game Development Life Cycle Pada Pengembangan Aplikasi Game Pembelajaran Budi Pekerti," *SKANIKA*, vol. 5, no. 1, pp. 82–91, 2022.
- [5] E. Heriyanto, E. K. Nurnawati, and D. Andayati, "Skripsi Implementasi Kecerdasan Buatan Pada Game Menggunakan Metode Pathfinding Dengan Game Engine Unity3d," *Jurnal Script*, pp. 56–62, 2018.
- [6] R. Rosaly and A. Prasetyo, "Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan." *Academia*, 2019.
- [7] I. Maulana and J. C. Chandra, "IMPLEMENTASI PRIM'S ALGORITHM DAN A* PATHFINDING PADA GAME ROGUELIKE SEDERHANA," 2018.
- [8] L. S. Mongi, A. S. M. Lumenta, and A. M. Sambul, "Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 13, no. 1, pp. 1–13, 2018.
- [9] A. Suryadi, "MENGGUNAKAN MODEL WATERFALL."
- [10] A. Ananda and N. Siregar, "Fakultas Komputer."
- [11] I. B. G. W. A. Dalem, "Penerapan algoritma A*(Star) menggunakan graph untuk menghitung jarak terpendek," *Jurnal RESISTOR (Rekayasa Sistem Komputer)*, vol. 1, no. 1, pp. 41–47, 2018.
- [12] R. Parlika, T. A. Nisaa, S. M. Ningrum, and B. A. Haque, "Studi Literatur Kekurangan dan Kelebihan Pengujian Black Box," *Teknomatika*, vol. 10, no. 2, pp. 131–140, 2020.
- [13] W. N. Cholifah, Y. Yulianingsih, and S. M. Sagita, "Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android dengan Teknologi Phonegap," *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)*, vol. 3, no. 2, pp. 206–210, 2018.

- [14] A. Soraya, H. Ajie, and V. Oktaviani, "PENGEMBANGAN ANIMASI 3D BERBASIS VIRTUAL REALITY PADA MEDIA PROMOSI PERUMAHAN CLUSTER GREEN BIDURI," *PINTER: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, vol. 4, no. 1, pp. 35–38, 2020.
- [15] E. Prasetyo and S. Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Dumai Jalan Utama Karya Bukit Batrem Kota Dumai kode, "I N F O R M A T I K A PROTOTYPE ROBOT LINE FOLLOWER ARDUINO UNO MENGGUNAKAN 4 SENSOR TCRT5000," *Jurnal Informatika, Manajemen dan Komputer*, vol. 11, no. 2, 2019.
- [16] I. Bagus, G. Wahyu, and A. Dalem, "PENERAPAN ALGORITMA A* (STAR) MENGGUNAKAN GRAPH UNTUK MENGHITUNG JARAK TERPENDEK," Online, 2018. [Online]. Available: <http://jurnal.stiki-indonesia.ac.id/index.php/jurnalresistor>

