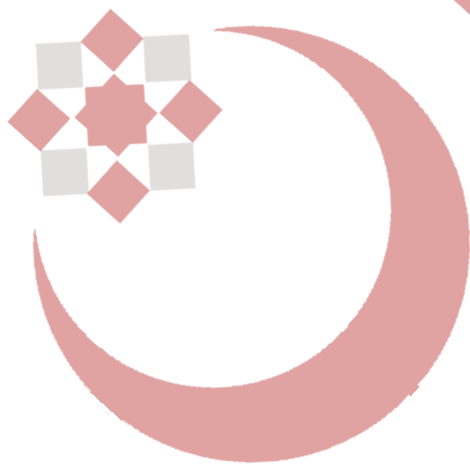


DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. D. Widodo and I. Ahmad, "Penerapan Algoritma A Star (A*) pada Game Petualangan Labirin Berbasis Android," *Khazanah Inform. J. Ilmu Komput. dan Inform.*, vol. 3, no. 2, p. 57, 2018.
- [2] R. Delima, G. T. Indrajaya, A. K. Takaredase, I. D. E.K.R., and A. R. C., "Perbandingan Penerapan Algoritma A*, IDA*, Jump Point Search, dan PEA* Pada Permainan Pacman," *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 3, pp. 428–436, 2018.
- [3] P. Rios, "3D Wayang Adventure Game Untuk Pengenalan Budaya Wayang Nusantara Menggunakan a* Pathfinding Algorithm Sebagai Pembangkit Perilaku Pencarian Pada Npc," 2015.
- [4] A. Atthariq and D. A. Putra, "Penentuan Pergerakan Non-Player Character Menggunakan Algoritma a* Pada Game Action- Role-Playing Game," *J. Infomedia*, vol. 2, no. 2, pp. 35–40, 2018.
- [5] Y. Syukriah, F. Falahah, and H. Solihin, "Penerapan Algoritma a* (star) untuk Mencari Rute Tercepat dengan Hambatan," *Semin. Nas. Telekomun. dan Inform.*, no. 1, pp. 219–224, 2016.
- [6] Y. I. Kurniawan, U. M. Surakarta, and N. Bayes, "Comparison of Naive Bayes and C . 45 Algorithm in Data Mining," vol. 5, no. 4, pp. 455–464, 2018.
- [7] D. Aditama, F. Nuniek, and P. A. R. Devi, "Pencarian Jalur Terpendek Pada Permainan Pacman Menggunakan Algoritma A *," vol. 2, no. 2, pp. 135–142, 2018.
- [8] I. D. Wijaya *et al.*, "Penerapan Algoritma A * Untuk Penentuan Jalur Pendakian Terbaik Pada Game Petualangan 3D," vol. 3, no. 3, 2018.
- [9] M. S. Mustaqbal, R. F. Firdaus, and H. Rahmadi, "Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis," vol. I, no. 3, pp. 31–36, 2015.

- [10] N. Azwanti, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN TAS BERBASIS WEB DENGAN PEMODELAN UML," vol. 4, no. 1, pp. 1–14, 2017.



universitas
peradaban