

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Abdulghani, M. T. Jufri, and S. Mufti, "Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality Untuk Game Labirin Berbasis Android," *Semin. Nas. APTIKOM*, vol. 3, no. November, 2017, doi: 10.17605/OSF.IO/XJTBV.
- [2] F. Hariadi, "Game Whac-a-Mole Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Hewan Karnivora Dan Herbivora," *J. Akran Juara*, vol. 4, no. 2, pp. 140–149, 2019.
- [3] Herdiman, J. Pragantha, and D. A. Haris, "Pembuatan Game Platformers 'Robot Hero' Multi-Platform," *J. Ilmu Komput. dan Sist. Inf.*, pp. 191–195, 2017.
- [4] M. Kurniawan and F. S. Jumeilah, "Penerapan Algoritma Depth-First Search Sebagai Maze Generator pada Game Labirin Menggunakan Unity 3D," no. x, pp. 1–10, 2015.
- [5] N. Hadiyati and E. Hartati, "Permainan 'Maze Explorer': Sebuah Media Untuk Mengajar Keterampilan Membaca-Menulis Anak-Anak Sekolah Dasar," *KoPeN Konf. ...*, pp. 184–189, 2020.
- [6] E. T. Prasetyo and N. D. Retnowati, "Penerapan Kecerdasan Buatan Pada Game 'Air Strike Stta' Berbasis Client Server Pada Android," *Compiler*, vol. 4, no. 1, pp. 15–20, 2015, doi: 10.28989/compiler.v4i1.83.
- [7] T. Bimantoro and H. Haryanto, "Pemodelan Perilaku Musuh Menggunakan Finite State Machine (FSM) Pada Game Pengenalan Unsur Kimia Enemy Behaviour Modeling Using Finite State Machine (FSM) on Game of Chemical Element Introduction," *J. Appl. Intell. Syst.*, vol. 1, no. 3, pp. 210–219, 2016.
- [8] F. W. Afifah, "Penerapan Algoritma A \* Menggunakan Graf untuk Menentukan Rute Terpendek dari Jalur Alternatif Purworejo - Jogja," 2020.
- [9] B. Siregar, E. B. Nababan, J. A. Rumahorbo, U. Andayani, and F. Fahmi, "Aplikasi Pencarian Terdekat Indekos Berbasis Android Menggunakan Algoritma A Star (A\*)," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 978, no. 1, 2018, doi: 10.1088/1742-6596/978/1/012084.
- [10] K. S. W. I Gede Yogi Adi Saputra, A.A. Kt. Agung Cahyawan Wiranatha, "Rancang Bangun Game Tapel Bali Pada Platform Android," *Merpati*, vol. 4, no. 3, pp. 237–247, 2016.
- [11] A. Z. Yamani, C. Adiwihardja, and N. Palasara, "SATIN – Sains dan Teknologi Informasi Game Edukasi Marbel Tajwid," *SATIN – Sains dan*

*Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 2, 2019.

- [12] G. S. Paruntu, S. Tangkawarouw, G. Kaunang, and V. Tulenan, "Game Based Education : Shorinji Kempo," *J. Tek. Inform.*, vol. 15, no. 2, pp. 127–136, 2020.
- [13] N. I. Widiastuti, "Rancang Bangun Game Edukasi Sejarah Walisongo," *Komputa J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 1, no. 2, pp. 41–48, 2012, doi: 10.34010/komputa.v1i2.60.
- [14] N. F. Anwar, R. T. Mangesa, and U. S. Sidin, "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Angka Berbasis Unity Untuk Anak Berkebutuhan Khusus ( ABK ) Tunagrahita Di SLB Arnadya," *J. Mediat. J. Media Pendidik. Tek. Inform. dan Komput.*, vol. 4, no. 3, pp. 105–111, 2021.
- [15] I. Budianingsih and F. T. Industri, "Penerapan metode greedy pada game adventure finding pearls," vol. 2, no. 2, pp. 129–134, 2018.
- [16] G. A. Putra, R. Kridalukmana, and K. T. Martono, "Pembuatan Simulasi 3D Virtual Reality Berbasis Android Sebagai Alat Bantu Terapi Acrophobia," *J. Teknol. dan Sist. Komput.*, vol. 5, no. 1, p. 29, 2017, doi: 10.14710/jtsiskom.5.1.2017.29-36.
- [17] T. Informatika, "Pengembangan Game RPG (Role Play Game) Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Guided Inquiry Pada Materi Segiempat dan Segitiga Untuk Siswa SMP Kelas VII," vol. 1, no. 1, pp. 936–944, 2017.
- [18] A. Apriyanto and I. S. Lasodi, "Pembuatan Game Labirin Menggunakan Aplikasi Construct 2 Berbasis Online," *J. Elektron. Sist. Inf. dan Komput.*, vol. 2, no. 2, pp. 64–72, 2016.
- [19] N. Saurina, "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Kelas IV SDN Banjarsugihan II Menggunakan Blender 3D," *J. Sist. dan Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 128–134, 2017, [Online]. Available: <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/JUSTINDO/article/view/1049/844>.
- [20] T. Hidayat, A. Y. Pratama, Y. Astuti, and D. Maulina, "Rancang Bangun Kecerdasan Buatan Untuk Non Player Character Pada Game Platform Android," *SENSITif*, no. x, pp. 209–218, 2019.
- [21] T. Martono Kurniawan, "Perancangan Game Edukasi 'Fish Identity' Dengan Menggunakan JavaTM," *J. Sist. Komput.*, vol. 1, no. 1, pp. 49–54, 2011.
- [22] R. Kurniawan, "Penerapan Algoritma A \* ( A Star ) Sebagai Solusi Pencarian Rute Terpendek Pada Maze," *Conf. Pap.*, no. October, pp. 1–6, 2016.

- [23] , E. and , M., "Pencarian Jalur Terdekat Menuju Rumah Sakit Di Kota Bogor Dengan Menggunakan Algoritma a\*," *Komputasi J. Ilm. Ilmu Komput. dan Mat.*, vol. 16, no. 1, pp. 245–253, 2019, doi: 10.33751/komputasi.v16i1.1729.
- [24] W. 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, doi: 10.23917/khif.v3i2.5221.
- [25] R. F. Oktanugraha and S. R. Nudin, "Implementasi Algoritma A \* ( A Star ) Dalam Penentuan Rute Terpendek Yang Dapat Dilalui Non Player Character Pada Game Good Thief," vol. 02, no. 01, pp. 74–85, 2020.
- [26] I. Diana and B. Herdiana, "Analisa Penggunaan Nilai Bobot Heuristik yang Berbeda pada Algoritma Weighted A\*," *Telekontran J. Ilm. Telekomun. Kendali dan Elektron. Terap.*, vol. 9, no. 1, pp. 82–93, 2021, doi: 10.34010/telekontran.v9i1.5677.
- [27] N. H. Barnouti, S. S. M. Al-Dabbagh, and M. A. Sahib Naser, "Strategi Pencarian Pemecah Labirin Didalam Game Menggunakan Pathfinding Algoritma A\*," *J. Comput. Commun.*, vol. 04, no. 11, pp. 15–25, 2016, doi: 10.4236/jcc.2016.411002.