

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. N. T. Kuswantoro, T. Rahman, dan A. F. Munadzar, “GAME ‘RORO JONGGRANG’ SEBAGAI MEDIA BELAJAR UNTUK MENGENALKAN CERITA RAKYAT,” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 5, no. 1, hlm. 33–38, Feb 2021, doi: 10.36040/jati.v5i1.3379.
- [2] M. F. Syauqy dan A. P. Armin, “Rancang Bangun Mobile Game Mini Race Menggunakan Unity,” *Seminar Nasional Karya Ilmiah Mahasiswa (SENAKAMA)*, vol. 1, no. 1, hlm. 595–604, Okt 2022, Diakses: 20 November 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://conference.untag-sby.ac.id/index.php/sentek/article/view/1200>
- [3] A. G. Sagita, “Perancangan Gim ‘Project Electrorace’ sebagai Media Sosialisasi Kendaraan Listrik untuk Mengurangi Pencemaran Udara,” *Jurnal Ilmiah Multimedia dan Komunikasi*, vol. 5, no. 1, hlm. 11–22, Okt 2020, Diakses: 27 Oktober 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://ojs.mmtc.ac.id/index.php/jimk/article/view/65/62>
- [4] P. de Byl, *Holistic Mobile Game Development with Unity*. CRC Press, 2014. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?id=19AABAAAQBAJ>
- [5] Michael, J. Pragantha, dan D. A. Haris, “PEMBUATAN GAME ARCADE-STYLE RACING ‘CARSTIME’ DENGAN TEMA ANTIGRAVITASI BERBASIS ANDROID,” *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, vol. 8, no. 2, hlm. 278, Agu 2020, doi: 10.24912/jiksi.v8i2.11536.

- [6] S. Y. Saputra dan Subari, "Game Multiplayer 'Mini Car Circuit' Berbasis Android," *J-INTECH*, vol. 7, no. 01, hlm. 58–66, Jun 2019, doi: 10.32664/j-intech.v7i01.406.
- [7] F. Ansyah, A. Nugroho, dan R. Setiawan, "Perancangan Game First Person Shooter Sebagai Pengenalan Kampus Pada Mahasiswa di UNAMA Kota Jambi," *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Komputer(JAKAKOM)*, vol. 3, no. 1, hlm. 386–393, Apr 2023, doi: 10.33998/jakakom.2023.3.1.758.
- [8] L. H. Wicaksono, P. D. Kusuma, dan A. Dinimaharawati, "Perancangan Perilaku Pemburu Pada Game Anex Dengan Metode Finite State Machine," *eProceedings of Engineering*, vol. 10, no. 1, 2023.
- [9] N. D. Supriyono, A. Aziz, dan W. Harianto, "Analisis User Interface Dan User Experience Pada Game Perang Komando Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *Semnas SENASTEK Unikama 2019*, vol. 2, hlm. 95–101, Des 2019, Diakses: 4 November 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/senastek/article/view/116/74>
- [10] V. Valentine, K. M. Valentino, dan U. Majorsy, "PERMAINAN Q'ZZIE SEBAGAI APLIKASI DRILL AND PRACTICE MENGGUNAKAN GAME ENGINE UNITY," *UG Journal*, vol. 16, no. 6, 2022, Diakses: 1 November 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.gunadarma.ac.id/index.php/ugjournal/article/viewFile/6933/2605>

- [11] W. A. Hardy, L. W. Santoso, dan J. Andjarwirawan, “Perancangan Game Engine untuk Game Visual Novel Berbasis Android Dengan Diagram Alur Cerita,” *Jurnal Infra*, vol. 7, no. 1, hlm. 260–264, 2019.
- [12] Y. Chen, “Implementation of Marine Fire Fighting VR Platform Based on Probuilder Modular,” *J Phys Conf Ser*, vol. 1992, no. 4, hlm. 042073, 2021, doi: 10.1088/1742-6596/1992/4/042073.
- [13] Kharisma Saga Lyrananda, Nenna Irsa Syahputri, dan Khairunnisa, “Pembuatan RPG Horror Survival Game Sejarah Pahlawan Nasional Indonesia Menggunakan Unity Dan C#,” *SNASTIKOM*, vol. 1, no. 01, hlm. 304 – 311, Des 2022, [Daring]. Tersedia pada: <https://prosiding.snastikom.com/index.php/SNASTIKOM2020/article/view/33>
- [14] T. Pricillia dan Zulfachmi, “Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, RAD),” *Jurnal Bangkit Indonesia*, vol. 10, no. 1, hlm. 6–12, Mar 2021, doi: 10.52771/bangkitindonesia.v10i1.153.
- [15] M. Alda dan D. R. Sahendra, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTARIS BARANG BERBASIS WEB PADA DISPORA SUMUT,” *Simtek : jurnal sistem informasi dan teknik komputer*, vol. 8, no. 1, hlm. 7–11, Apr 2023, doi: 10.51876/simtek.v8i1.163.
- [16] F. Muthmainnah, A. D. Yudarta, dan Zakrimal, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDATAAN SEWA KENDARAAN BERBASIS EMBARCADERO RAD STUDIO XE2 DI MULIA TRANS BELITUNG,”

JURNAL TIKAR, vol. 4, no. 1, Feb 2023, doi:
10.51742/teknik_informatika.v4i1.746.

- [17] I. I. Purnomo, “APLIKASI GAME EDUKASI LINGKUNGAN AGEN P VS SAMPAH BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2,” *Technologia: Jurnal Ilmiah*, vol. 11, no. 2, hlm. 86, Apr 2020, doi: 10.31602/tji.v11i2.2784.
- [18] A. F. Setiawan, *Seri Game Development : Menjadi Game Designer*. dalam Seri Game Development. Yogyakarta: CreativeThinking Indiebooks, 2023. Diakses: 2 November 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?id=9Ui1EAAAQBAJ>
- [19] M. Halim, M. A. Akbar, dan T. Afirianto, “Penerapan Jaringan Saraf Tiruan Untuk Bantuan Pengereman Pemain Pada Gim Balapan,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 11, hlm. 10667–10677, Jan 2020, [Daring]. Tersedia pada: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/6746>
- [20] I. Sohibulbet dan D. D. S. Fatimah, “Perancangan Sistem Pakar Masalah Kesehatan Remaja Berbasis Android,” *Jurnal Algoritma*, vol. 14, no. 2, hlm. 323–332, Feb 2015, doi: 10.33364/algoritma/v.14-2.323.
- [21] D. G. Auliansyah, R. E. Saputra, dan R. A. Nugrahaeni, “Penerapan Algoritma A* Sebagai Sistem Pencarian Rute Pada NPC Game Labirin,” *eProceedings of Engineering*, vol. 10, no. 1, Feb 2023, Diakses: 2 Februari 2024. [Daring]. Tersedia pada:

<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/19365>

- [22] Rayendra, S. Lestari, R. W. Perdana, Yendrizar, dan N. Mulyani, *Kecerdasan Buatan*. CV. Mitra Cendekia Media, 2022. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?id=PvBeEAAAQBAJ>
- [23] A. Herlinda dan R. Dharmawan, “PEMBUATAN APLIKASI MONITORING DAN TRACKING BUS TRANS KOETARADJA BERBASIS ANDROID,” *JOURNAL OF INFORMATICS AND COMPUTER SCIENCE*, vol. 5, no. 2, Okt 2019, Diakses: 2 Februari 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://jurnal.uui.ac.id/index.php/jics/article/view/2623/1364>
- [24] W. Wibawanto, “Metode Trigger Detection untuk Gerakan Kendaraan NPC dalam Game,” *Journal of Animation & Games Studies*, vol. 3, no. 1, hlm. 15, Jun 2017, doi: 10.24821/jags.v3i1.1664.
- [25] H. Pratiwi, A. Pranadani, dan A. Ismail, *Buku Ajar Kecerdasan Buatan : Disertai Praktik Baik Pemanfaatannya*. Asadel Liamsindo Teknologi, 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?id=QlzwEAAAQBAJ>
- [26] R. D. Fajri, M. A. Syahputra, T. R. M. Zaki, A. Saifudin, dan I. Kusyadi, “Perancangan Kecerdasan Buatan pada NPC Menggunakan UNITY 2D dan Perilakunya terhadap Player,” *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, vol. 6, no. 3, hlm. 575–578, Sep 2021.

- [27] M. A. A.-G. Habiburrahman, M. A. Akbar, dan T. Afirianto, “Pengembangan Kecerdasan Buatan Objek NPC pada Micro-Games: Karting menggunakan Finite State Machine Unity,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 5, no. 11, hlm. 5135–5144, Okt 2021, [Daring]. Tersedia pada: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/10190>
- [28] A. Atthariq dan D. A. Putra, “PENENTUAN PERGERAKAN NON-PLAYER CHARACTER MENGGUNAKAN ALGORITMA A* PADA GAME ACTION- ROLE-PLAYING GAME,” *Jurnal Infomedia*, vol. 2, no. 2, Jan 2018, doi: 10.30811/.v2i2.516.
- [29] T. M. Siswoko, H. Haryanto, K. Hastuti, dan R. Kadiasti, “Non-Playable Character (NPC) based on Behaviour Tree for Enhanced Immersive Experience in the Serious Game ‘Warik’s Adventure,’” *Journal of Applied Informatics and Computing*, vol. 7, no. 2, hlm. 284–290, Des 2023, doi: 10.30871/jaic.v7i2.6753.
- [30] N. Heryana *dkk.*, *Prinsip Sistem Operasi*. Sada Kurnia Pustaka, 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?id=5LTSEAAAQBAJ>
- [31] A. N. Anwar, “PELATIHAN INSTALASI SISTEM OPERASI WINDOWS PADA SMK PANTI KARYA 3 GUNUNGSINDUR,” *JURNAL PENELITIAN SISTEM INFORMASI*, vol. 1, no. 1, hlm. 40–43, Jun 2023.

- [32] R. A. Putri, “Aplikasi Simulasi Algoritma Penjadwalan Sistem Operasi,” *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 5, no. 1, hlm. 98–102, Jul 2021, doi: 10.36294/jurti.v5i1.2215.
- [33] B. Muslim dan A. Syaputra, “Workshop Instalikasi Sistem Operasi Bagi Operator Dapodik Di Dinas Pendidikan Kec. Dempo Utara,” *NGABDIMAS (Pengabdian Pada Masyarakat)*, vol. 3, no. 1, Jun 2020, Diakses: 31 Oktober 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2580346>
- [34] A. Zaki dan E. Winarno, *Membuat Jaringan Komputer di Windows dan Linux*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2014. Diakses: 31 Oktober 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?id=vN9MDwAAQBAJ>
- [35] Y. Khairunisa, S. Arni, Khairunisa, M. Defriani, Efitra, dan Sepriano, *PENGANTAR & TREN SISTEM OPERASI*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023. Diakses: 31 Oktober 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?id=KHC1EAAAQBAJ>
- [36] R. J. Togatorop, M. Ferina, W. Hematang, dan J. Sinuraya, “SISTEM INFORMASI TEMPAT PEMAKAMAN UMUM BERBASIS WEB GIS (GEOGRAPHIC INFORMATION SYSTEM),” *Konferensi Nasional Sosial dan Engineering Politeknik Negeri Medan (KONSEP)*, vol. 2, no. 1, hlm. 47–58, Okt 2021, Diakses: 9 Oktober 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://ojs.polmed.ac.id/index.php/KONSEP2021/article/view/585>

- [37] M. Sumiati, R. Abdillah, dan A. Cahyo, “PEMODELAN UML UNTUK SISTEM INFORMASI PERSEWAAN ALAT PESTA,” *JURNAL FASILKOM*, vol. 11, no. 2, hlm. 79–86, Agu 2021, doi: 10.37859/jf.v11i2.2673.
- [38] Mesran, S. Darma Nasution, dan F. Tinus Waruwu, *Merancang Aplikasi Penjualan dengan Visual Basic*. dalam 1. Medan: Green Press, 2019. Diakses: 27 Oktober 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?id=RKX7DwAAQBAJ&lpg=PP1&hl=id&pg=PR3#v=onepage&q&f=false>
- [39] M. Y. Arafat, *METODE SAW UNTUK SELEKSI PENERIMAAN SISWA BARU BERBASIS WEB*. Pascal Books, 2022. Diakses: 26 November 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?id=iG6dEAAAQBAJ>
- [40] S. R. C. Nursari dan F. Damatraseta, “Perancangan ‘Game The Kabayan,’” *Journal of Informatics and Advanced Computing (JIAC)*, vol. 2, no. 2, hlm. 1–6, Feb 2021, Diakses: 26 November 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://journal.univpancasila.ac.id/index.php/jiac/article/view/3261>
- [41] F. Ayu dan N. Permatasari, “Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data PKL (Praktek Kerja Lapangan) Di Devisi Humas Pada PT Pegadaian,” *Jurnal Intra Tech*, vol. 2, no. 2, hlm. 12–26, Okt 2018, Diakses: 9 November 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/view/33>

- [42] M. I. Java dan R. E. Putra, “Rancang Bangun Aplikasi Drone Simulator Berbasis Android Menggunakan Game Engine Unity,” *Journal of Informatics and Computer Science (JINACS)*, vol. 1, no. 01, hlm. 26–33, Okt 2019, doi: 10.26740/jinacs.v1n01.p26-33.
- [43] A. G. Pradana dan S. Nita, “Rancang Bangun Game Edukasi ‘AMUDRA’ Alat Musik Daerah Berbasis Android,” *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK)*, vol. 2, no. 1, hlm. 49–53, 2019, Diakses: 24 Mei 2023. [Daring]. Tersedia pada: <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/1062>
- [44] E. L. Pratiwi, *Konsep Dasar Algoritma Dan Pemrograman Dengan Bahasa Java*. Banjarmasin: Poliban Press, 2020. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?id=crsmEAAAQBAJ>
- [45] S. Hanief dan I. W. Jepriana, *Konsep Algoritme dan Aplikasinya dalam Bahasa Pemrograman C++*, (Edisi I). Yogyakarta: Penerbit Andi, 2020. Diakses: 27 Oktober 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?id=BRQQEAAAQBAJ&lpg=PP1&ots=0CiO6HwVjT&lr&hl=id&pg=PA9#v=onepage&q&f=false>
- [46] A. Muhamad Rumakey, J. Dedi Irawan, dan A. Wahid, “PEMBUATAN GAME 2D ‘ESCAPE PLAN’ DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE,” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 4, no. 2, hlm. 65–72, Okt 2020, doi: 10.36040/jati.v4i2.2712.

- [47] E. Winarno dan A. Zaki, *Membuat Game Android dengan Unity 3D*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2015. Diakses: 9 November 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?id=04IKDwAAQBAJ>
- [48] R. Rahmat dan N. Noviyanti, “Augmented Reality untuk Materi Bangun Ruang Menggunakan Unity 3D, Vuforia SDK dan Aplikasi Blender,” *Jurnal Tika*, vol. 5, no. 3, hlm. 86–92, Jan 2021, doi: 10.51179/tika.v5i3.59.
- [49] P. Yuhanto dan A. Miyosa, “IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) UNTUK MEMVISUALISASIKAN PORTOFOLIO PEMODELAN 3D,” *Jurnal Nawala Visual*, vol. 4, no. 1, Mei 2022, doi: 10.35886/nawalavisual.v4i1.337.
- [50] R. Rahmat dan N. Noviyanti, “Augmented Reality untuk Materi Bangun Ruang Menggunakan Unity 3D, Vuforia SDK dan Aplikasi Blender,” *Jurnal Tika*, vol. 5, no. 3, hlm. 86–92, Jan 2021, doi: 10.51179/tika.v5i3.59.
- [51] K. Ainiyah, N. Hidayah, F. P. Damayanti, I. N. Hidayah, J. N. Fadila, dan F. Nugroho, “Rancang Bangun Film Animasi 3D Sejarah Terbentuknya Kerajaan Samudra Pasai Menggunakan Software Blender,” *JISKA (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga)*, vol. 5, no. 3, hlm. 164–176, Nov 2020, doi: 10.14421/jiska.2020.53-04

- [52] R. T. Singkoh, A. S. M. Lumenta, dan V. Tulenan, “Perancangan Game FPS (First Person Shooter) Police Personal Training,” *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, vol. 5, no. 1, hlm. 34–28, Mar 2016, Diakses: 9 November 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/elekdankom/article/view/11490>
- [53] F. T. Pamungkas, “Perancangan UI/UX Aplikasi Variety off Food Layanan Penjualan Makanan Secara Online Menggunakan Aplikasi Figma,” *Jurnal Pendidik Indonesia (JPIn)*, vol. 6, no. 1, hlm. 165–183, Apr 2023, Diakses: 2 Februari 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.intancendekia.org/jurnal/index.php/JPIn/article/view/497/366>
- [54] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur’aini, dan M. H. Aufan, “PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA,” *Walisongo Journal of Information Technology*, vol. 4, no. 1, hlm. 43–52, Agu 2022, doi: 10.21580/wjit.2022.4.1.12079.
- [55] M. Anand *dkk.*, “Apa itu Visual Studio?,” Microsoft. Diakses: 14 November 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://learn.microsoft.com/id-id/visualstudio/get-started/visual-studio-ide?view=vs-2022>
- [56] J. Enterprise, *Belajar Pemrograman dengan Visual Studio*. Elex media komputindo, 2019. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?id=D2a8DwAAQBAJ>
- [57] B. Wagner *dkk.*, “Tur bahasa C#,” Microsoft. Diakses: 14 November 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://learn.microsoft.com/id-ID/dotnet/csharp/tour-of-csharp/>

- [58] L. Hakim, *Bahasa Pemrograman (C# dan EmguCV)*. Yogyakarta: Deepublish, 2018. Diakses: 14 November 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?id=NHBnDwAAQBAJ>
- [59] Moh. I. Nadhir dan A. Kurniawan, “PEMBUATAN GAME RACING 2D ‘SAFETY RIDING’ DENGAN PENERAPAN ALGORITMA PERLIN NOISE UNTUK MEMBUAT PETA DENGAN UNITY,” *Jurnal Manajemen Informatika*, vol. 15, no. 1, Jul 2023, Diakses: 8 November 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-manajemen-informatika/article/view/55873>
- [60] G. A. Hamanako dan A. Sucipto, “Implementation of Collision Avoidance System Algorithm in NPC Game 3D,” *Journal of Information Technology and Its Utilization*, vol. 6, no. 1, hlm. 39–44, Jul 2023, doi: 10.56873/jitu.6.1.4988.
- [61] M. S. Aldo, P. D. Kusuma, dan R. A. Nugrahaeni, “Implementasi Rule-based Method Untuk Npc Pada Permainan Racing Car,” *eProceedings of Engineering*, vol. 8, no. 5, hlm. 6277–6284, Okt 2021, Diakses: 20 November 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/16317>
- [62] R. A. Yahya, Arini, dan V. Amrizal, “Pengaplikasian Kalman Filter sebagai Pengendali dalam Permainan The Open Racing Car Simulator (TORCS),” *Jurnal PROCESSOR*, vol. 15, no. 1, hlm. 11–22, Apr 2020, doi: 10.33998/processor.2020.15.1.740.

- [63] A. S. Milak, E. W. Hidayat, dan A. P. Aldya, “Penerapan Artificial Intelligence pada Non Player Character Menggunakan Algoritma Collision Avoidance System dan Random Number Generator pada Game 2D ‘Balap Egrang,’” *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 7, no. 5, hlm. 985–992, Okt 2020, doi: 10.25126/jtiik.2020711816.
- [64] N. Rustandi, J. Pragantha, dan D. A. Haris, “Pembuatan Endless Running Game ‘Run’N Escape’ Berbasis Android,” *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, vol. 7, no. 2, hlm. 200–205, Agu 2019, Diakses: 21 November 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://journal.untar.ac.id/index.php/jiksi/article/view/7377>