

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, Ernest. 2010. *Fundamentals of Game Design*. United States : New Riders.
- , 2013. *Fundamentals of Game Design Third Edition*. United States : New Riders.
- Annisa U Istighotsah, dkk. 2013. Jurnal: “Rancang Bangun “Chomical” : Game Tower Defense dengan Menerapkan Eksperimen Kimia Menggunakan Kerangka Kerja libGDX”. Jurnal Teknik POMITS, Vol.2, No.1, hlm. 1-4/
- Benny Halim, dkk. 2016. Jurnal: “Penerapan Algoritma A Star dan Fuzzy Logic Sugeno pada Game Pac-Man”
- Eka Rusnani Fauziah. 2013. Jurnal: “Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja”. eJournal Ilmu Komunikasi, Vol.1, No. 3, hlm 1-16.
- Eko Supriono. 2013. *Perancangan game strategi tower defense untuk tablet pc berbasis android*. Skripsi. Jambi: Program Studi Teknik Informatika, STIKOM Dinamika Bangsa Jambi.
- Galih Muhammad, dkk. 2011. Jurnal: “Pengembangan Game Bergenre Tower Defense dengan Mengimplementasikan Augmented Reality”.
- Hari Soetanto, Painem. 2007. Jurnal: “Penerapan AI (Artificial Intelligence) terhadap Jaringan Komputer dan Urgensinya didalam Teknologi Informasi”.
- Indrajani, S,Kom., MM. 2011. *Perancangan Basis Data dalam All in 1*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- I Made, AP. 2015. *Rancang Bangun Game Tower Defense “The Legend of Kebo Iwa” Berbasis Android Menggunakan Algoritma A Star*. Skripsi. Bali: Program Studi Teknik Informasi, FTUU BJ Bali.
- Jogiyanto, HM. 2009. *Analisis dan Desain*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Jonni, dkk. 2013. *Perancangan Aplikasi Game Strategi Tower Defense Berjudul ‘School Time’*. Skripsi. Jakarta: Program Studi Teknik Informatika, BINUS UNIVERSITY Jakarta.

- Juliantono, Pratama. T., Agung, Toto. W., Gia, Septiana. , 2015. Jurnal: “Implementasi dan Analisis Algoritma A*(Star) untuk menentukan jalur dengan multiple goal pada pergerakan NPC(Non-Playable Character)”.
- Muhammad Hisyam Fadhlurrahman, dkk. 2013. Jurnal: “Implementasi dan Analisis Penggunaan Algoritma A-Star dengan Prioritas pada Pemilihan Rute Lintas Kendaraan Roda Dua”.
- Riwianto dan Alfian. 2015. Jurnal: “Implementasi Pathfinding dengan Algoritma A* pada Game Funny English Menggunakan Unity 3D Berbasis Graf Navmesh”.
- Schell, Jesse. 2008. *The Art of Game Design*. Burlington : Morgan Kaufmann Publisher.
- Suyanto. 2014. *Artificial Intelligence, Searching – Reasoning – Planning – Learning, Revisi Kedua*. Bandung : Informatika.
- Yana Aditia Gerhana, dkk. 2013. Jurnal: “Case-Based Reasoning (CBR) dan Pengembangan Kemampuan Penyelesaian Masalah”.
- ExPro. 2010. *Pengenalan Jenis – Jenis Games*. <http://forum.indogamers.com/threads/414475-Pengenalan-Jenis-Jenis-Games>. Diakses pada tanggal 15 Oktober 2017.
- Harel and Moore. 2011. *State Transition Diagram*. <http://www.cs.unc.edu/~stotts/145/CRC/state.html>. The University of North Carolina, Department of Computer Science, English. Diakses pada tanggal 19 April 2017.
- <http://mono-project.com/docs/about-mono> diakses pada tanggal 14 Oktober 2017
- <https://unity3d.com/services>. Diakses pada tanggal 14 Oktober 2017
- <https://unity3d.com>. Diakses pada tanggal 14 Oktober 2017
- <https://docs.unity3d.com/Manual/MonoDevelop.html>. Diakses pada tanggal 14 Oktober 2017
- What is BLACK Box Testing? Techniques, Example & Types*. <https://www.guru99.com/black-box-testing.html>. Diakses pada tanggal 14 Oktober 2017