

DAFTAR PUSTAKA

- Arban, A. (2022). Implementasi Finite State Machine (FSM) pada Agent Permainan Game Lost Animal at Borneo berbasis Android. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 3(2), 144–151. <https://doi.org/10.37859/coscitech.v3i2.3921>
- Ardyanto, T., & Pamungkas, A. R. (2018). Pembuatan Game 2D Petualangan Hanoman Berbasis Android. *Jurnal Go Infotech*, 23(2), 14–17. <https://doi.org/10.36309/goi.v23i2.79>
- Atthariq, A., & Putra, D. A. (2018). Penentuan Pergerakan Non-Player Character Menggunakan Algoritma a* Pada Game Action- Role-Playing Game. *Jurnal Infomedia*, 2(2), 35–40. <https://doi.org/10.30811/.v2i2.516>
- Deo Eka Putra, R., Fadhilah Ramadhan, A., Yusuf Fadillah, M., Iuliano, C., Informatika, T., Teknik, F., Palangka Raya Kampus UPR Tunjung Nyaho Jl Yos Sudarso, U., Raya, P., & Tengah, K. (2022). *Rancang Bangun Multiplayer Fighting Game Sederhana Berbasis Website Dengan HTML5 Canvas Menggunakan Metode Pengembangan MDLC. November*, 1–12.
- Fikriansyah, M., Wiriasto, G. W., Rachman, A. S., Studi, P., Elektro, T., Teknik, F., Mataram, U., & Character, N. (2023). *NON-PLAYER CHARACTER IN FIRE FIGHTER GAMES USING GENETIC*. 6(1), 11–19.
- Heriyanto, E., Kumalasarurnawati, E., & Andayati, D. (2018). Skripsi Implementasi Kecerdasan Buatan Pada Game Menggunakan Metode Pathfinding Dengan Game Engine Unity3D. *Jurnal SCRIPT*, 5(2), 56–62. <https://ejournal.akprind.ac.id/index.php/script/article/view/641>
- Junaidi, A., Yunus, A., Wiguna, A. S., Sukun, B., & Jawa, M. (2021). *IMPLEMENTASI BEHAVIOR TREE PADA*. 4, 92–103.
- Kristian, A. R., Informatika, T., Sains, I., & Surabaya, T. (n.d.). *162-Article Text-866-1-10-20211223*. 63–68.
- Lamia, K. C., Lumenta, A. S. M., & Sugiarso, B. A. (2022). Implementasi Algoritma A* (A Star) Pada Game 3D Kebudayaan Suku Minahasa. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 11(2), 55. <https://doi.org/10.35793/jtek.11.2.2022.40153>

- Mokoginta, H. S., Tulenan, V., Sugiarto, B. A., Elektro, T., Sam, U., Manado, R., & Manado, J. K. B. (2019). Aplikasi Game Edukasi 2D Pengenalan Bahasa Daerah Toraja Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Informatika*, *14*(2), 235–242.
- Mongi, L. S., Lumenta, A. S. M., & Sambul, A. M. (2018). Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity. *Jurnal Teknik Informatika*, *13*(1). <https://doi.org/10.35793/jti.13.1.2018.20191>
- Perman, A. Y., & Romadlon, P. (2019). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PERUMAHAN MENGGUNAKAN METODE SDLC PADA PT. MANDIRI LAND PROSPEROUS BERBASIS MOBILE*. *84*(10), 1511–1518. <https://doi.org/10.1134/s0320972519100129>
- Purnama, S., Megawaty, D. A., & Fernando, Y. (2018). Penerapan Algoritma A Star Untuk Penentuan Jarak Terdekat Wisata Kuliner di Kota Bandarlampung. *Jurnal Teknoinfo*, *12*(1), 28. <https://doi.org/10.33365/jti.v12i1.37>
- Qowy, B. A., Hanafi, F., Riandi, M. A., & Nuraminah, A. (2021). *Jurnal Teknik Informatika dan Elektro Penerapan Pemilihan Model Dinamis Algoritma Behaviour Tree Decision dalam Third Person Game pada Musuh Non-Playable Charater*. *3*(1), 32–37.
- Sazaki, Y., Satria, H., Primanita, A., & Syahroyni, M. (2018). *544-1944-3-Pb*. *5*(1), 95–103. <https://doi.org/10.25126/jtiik>
- Siswanto, E., & Suni, A. F. (2021). *Aksi Penyerangan Non-Player Character (Npc) Menggunakan Metode Naïve Bayes Pada Shooter Game Attacking Behaviour of Non-Player Character (Npc) Using Naïve Bayes Method in Shooter Game*. *8*(6). <https://doi.org/10.25126/jtiik.202183804>
- Wibawa, K. A., Wira Buana, P., & Agus Dwi Suarjaya, I. M. (2019). Rancang Bangun Game Sad Ripu Berbasis Mobile Platform Android. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, *7*(3), 233. <https://doi.org/10.24843/jim.2019.v07.i03.p07>
- Wibi, F. (2020). *Mencari Jalur Terpendek (Pathfinding) Menggunakan Algoritma A* (A Star) Pada Game Engine Unity 3D*. www.youtube.com. <https://www.youtube.com/watch?v=hRMNqTmS3J0>