



DAFTAR PUSTAKA

- Agus Pamungkas, E. P. (2014). Penerapan Algoritma A* (A Star) Pada Game Edukasi The Maze Island Berbasis Android. *Jurusan Teknik Informatika, STMIK GI MDP, Palembang*.
- Ahmad I., & Widodo, W. (2017). Penerapan Algoritma A Star (A*) pada Game Petualangan Labirin Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, Page 57 - 63.
- Benanto, I. (2014). ANALISA METODE CLASSIC LIFE CYCLE (WATERFALL) UNTUK PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK MULTIMEDIA. *Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, Indonesia*.
- Blasius Neri Puspika, A. R. (2012). Implementasi Algoritma Dijkstra Dalam penentuan Jalur Terpendek Di Yogyakarta Menggunakan GPS Dan Qt Geolocation. *Informatika: Jurnal Teknologi Komputer dan Informatika*, Page 141 - 149.
- Chong-Han Kim, S.-M. J.-T.-G. (2006). Verification of FSM using Attributes Definition of NPCs. *Dong Shin University Digital Contents Cooperation Research Center, Department of Digital Contents, Dong Shin University, Department of Computer Science, Chonnam National University*, Page 168 - 174.
- Dalem I. B. (2018). Penerapan A Star (A*) Menggunakan Graph Untuk Menghitung Jarak Terpendek. *Program Studi Ilmu Komputer, Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja - Bali*, Page 41 - 47.
- Erniyati, M. K., & Multayi, M. K. (2019). Pencarian Jalur Terdekat Menuju Rumah Sakit Di Kota Bogor Dengan Menggunakan Algoritma A*. *Komputasi (Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer dan Maematika)*, Page 235 - 253.
- Fernando, Y., Mustaqov, M. A., & Megawaty, D. A. (2020). Penerapan Algoritma A-Star Pada Aplikasi Pencarian Lokasi Fotografi Di Bandar Lampung Berbasis Android. *Jurnal TEKNOINFO*, Page 27 - 34.
- Ian Millington, J. F. (2009). *Artificial Intelligence for Games 2nd Edition*. Amsterdam: Morgan Kaufmann Publishers.
- Lubis E. S. (2015). SISTEM PENGANTARAN MAKANAN DENGAN PENDAYAGUNAAN VEHICLE MENGGUNAKAN GEOGRAPHICAL INFORMATION SYSTEM (GIS) DAN ALGORITMA A STAR (A*). *AKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS SUMATERA UTARA*.
- Muhammad Khoirudin Harahap, N. K. (2017). Pencarian Jalur Tependek Dengan Algoritma Dijkstra. *Jurnal & Penelitian Teknik Informatika*, Page 18 - 23.
- Pressman, R. S. (2010). *Software Engineering : A Practitioner's Approach, 7th Edition*. New York: McGraw-Hill.



- Rachmah, N. F. (2008). Aplikasi Algoritma Dijkstra dalam Pencarian Lintasan Terpendek Graf. *Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Teknik Elektro dan Informatika.*
- Rakhmat Kurniawan. R., S. M. (2016). Penerapan Algoritma A* (A Star) Sebagai Solusi Pencarian Rute Terpendek Pada Maze. *Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.*
- Reddy H. (2013). PATH FINDING - Dijkstra's and A* Algorithm's.
- Rizky Fahara Shita, S. (2016). IMPLEMENTASI ALGORITMA BFS (BREADTH-FIRST SEARCH) PADA APLIKASI WEB CRAWLER. *Jurnal TELEMATIKA MKOM, Page 127 - 132.*
- Rosita Ayu Nugraeni, M. R. (2015). PENERAPAN ALGORITMA A* DALAM PENYELESAIAN RUTE TERPENDEK PENDISTRIBUSIAN BARANG. *Jurusan Matematika, FMIPA, Universitas Negeri Semarang, Indonesia, Page 7 - 12.*
- Royce D. W. (1970). MANAGING THE DEVELOPMENT OF LARGE SOFTWARE SYSTEMS. *The Institute of Electrical and Electronic Engineers, Page 328 - 338.*
- Sandy Purnama, D. A. (2018). PENERAPAN ALGORITMA A STAR (A*) UNTUK PENENTUAN JARAK TERDEKAT WISATA KULINER KOTA BANDARLAMPUNG. *Informatika, Universitas Teknokrat Indonesia, Page 28 - 32.*
- Sommerville, I. (2011). *Software Engineering - Ninth Edition.* Boston: Addison-Wesley.