

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Miawarni, "Optimisasi Total Tempuh NPC Pada RTS Game Menggunakan Harmony Search Algorithm." *Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus*. hal 1-6. 2015.
- [2] M.Z. Maulana, E.M.A. Jonemaro, dan M.A. Akbar., "Penerapan Algoritme Finite State Machine Berbasis Fragment Shader untuk Proses Pengambilan Keputusan pada Non Player Character (Studi Kasus Game Battle Tank)." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. Vol. 3. No. 2. hal. 1792-1796, Februari 2019
- [3] G. Hermawan., "Implementasi Algoritma Particle Swarm Optimization Untuk Penentuan Posisi Strategis Agent Pada Simulasi Robot Sepak Bola Dua Dimensi." *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*. Vol. 1. No. 2. hal. 63-70. Oktober 2012.
- [4] A. Kaplan, dan M. Haenlein., "Siri, Siri in my Hand, who's the Fairest in the Land? On the Interpretations, Illustrations and Implications of Artificial Intelligence." *Business Horizons*, Vol. 62 No. 1, pp. 15-25, 2019.
- [5] T. Mahardika Abdi Prawira, "Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran Dipenogoro Sebagai Media Edukasi Sejarah," *KOMPUTA*, Vol. 5, No. 1, hal. 1- 4, 2013.
- [6] Prabowo P. W. 2011. "*Menggunakan UML*," Bandung: Informatika.
- [7] Budiharto, Widodo dan Suhartono, Derwin, *Artificial Intelligence Konsep Dan Penerapannya*, Ed. 1., Yogyakarta : ANDI, 2014
- [8] H. Bambang. 2014. *Rekayasa Sistem Berorientas Objek*. Bandung: Informatika. Hal. 82-34.
- [9] S. Ariesto Hadi, M. Fajar. 2005. *Pemrograman Berorientasi Objek dengan Java*, Yogyakarta: Graha Ilmu, Hal. 4-17.
- [10] D. Sinwar dan R. Kaushik, "Study of Euclidean and Manhattan Distance Metrics using Simple K -Means Clustering," *INTERNATIONAL JOURNAL FOR RESEARCH IN APPLIED SCIENCE AND ENGINEERING TECHNOLOGY (IJRASET)*, vol. 2, no. 5. pp.270-274. 2014.
- [11] Tegar A.P. 2013. *Pembangunan Game Tiga Sahabat Berbasis Desktop*. Skripsi. Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer. Teknik Informatika. Universitas Komputer Indonesia. Bandung.