DAFTAR PUSTAKA

[1] Adipranata, Rudi., Handojo, Andreas., Setiawan Happy. (2007), Aplikasi Pencari Rute Optimum pada Peta Guna meningkatkan Efisiensi Waktu Tempuh Pengguna Jalan dengan Metode A* dan Best First Search, Jurusan Teknik Informatika Universitas Kristen Petra. http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/inf/article/view/16774, diakses pada 10 Mei 2010 pukul 11.30 (GMT + 7).

[2] Aldillah, Diko., Hamidi, Ivan., Victor. Algoritma A* (*A Star*) Sebagai Salah Satu Contoh Metode Pemograman *Branch and Bound*, MakalahStmik24, Laboratorium Ilmu dan Rekayasa Komputasi ITB, Bandung. http://www.informatika.org/~rinaldi/Stmik/Makalah/MakalahStmik24.pdf, diakses pada 10 Mei 2010 pukul 12.00 (GMT + 7).

[3] Amit's Introduction A*. http://theory.stanford.edu/. diakses pada 4 April 2010 pukul 13.41 (GMT + 7).

[4] Bahri, Saiful, Kusnassriyanto., Sjachriyanto, Wawan. (2007), Pemrograman Delphi, Bandung, Informatika.

[5] Bin Ladjamudin, Al-Bahra. (2005), Analisis dan Desain Sistem Informasi, Yogyakarta, Graha Ilmu.

[6] Bonny, Igor., Suryadharma, Yoseph., Nogroho, Prasetyo. (2006), Penyelesaian Permasalahn 8 Puzzle dengan Menggunakan Algoritma A* (*A Star*), MakalahStmik-01, Laboratorium Ilmu dan Rekayasa Komputasi ITB, Bandung. http://www.informatika.org/~rinaldi/Stmik/2005-2006/Makalah2006/MakalahStmik2006-01.pdf, diakses pada 12 Mei 2010 pukul 10.32 (GMT + 7).

[7] Hartono, Jogiyanto. (2005), Analisis & Desain : Pendekatan Terstruktur Teori Dan Praktik Aplikasi Bisnis Ed.III, Yogyakarta, Andi.

[8] Kusumadewi, Sri. (2003), *Artificial Intelegence* (Teknik dan Aplikasinya). Yogyakarta, Graha Ilmu.

[9] Lester, Patrick. (2003), *A* Pathfinding for Beginners*.

http://www.policyalmanac.org/games/aStarTutorial.htm, diakses pada 11 Mei 2010 pukul 13.22 (GMT + 7).

[10] Noor, T. Ricky . (2009), Efisiensi Waktu Algoritma A* untuk Penentuan Jalur Optimal Pada Peta Geografis, Program Studi Teknik Elektro, Universitas Pancasila. http://research.mercubuana.ac.id/proceeding/Kommit2000_komputasi_008.pdf, diakses pada 27 Maret 2010 pukul 11.15(GMT + 7).

[11] Pressman, Roger, S. (2001), *Software Engineering*: *A Practitioner's Approach, Fifth Ed. New York, McGraw-Hill Book Company*.

[12] Putrady, Ecky. (2009), Penerapan Algoritma *A** Sebagai Algoritma Pencari Jalan Dalam *Game*, MakalahIF2091 Strategi Algoritmik, Jurusan Teknik Informatika ITB, Bandung. http://webmail.informatika.org/~rinaldi/Matdis/2009-2010/Makalah0910/MakalahStrukdis0910-062.pdf, diakses pada 10 Maret 2010 pukul 14.10 (GMT + 7).

[13] Ramadhani, Aristama. (2008), Menggerakkan Karakter *Game* Menggunkan Algoritma *Breadth-First Search* (BFS) dan Algoritma *A** (*A Star*), MakalahIF2251-043, Program Studi Teknik Informatika ITB, Bandung. http://www.informatika.org/~rinaldi/Stmik/2007-2008/Makalah2008/MakalahIF2251-2008-043.pdf, diakses pada 11 Mei 2010 pukul 15.40 (GMT + 7).

[14] Riftadi, Mohammad. (2007), Variasi Penggunaan Fungsi Heuristik dalam Pengaplikasian Algoritma A*, MakalahIF2251, Teknik Informatika ITB, Bandung. http://www.informatika.org/~rinaldi/Stmik/2006-2007/Makalah_2007/MakalahSTMIK2007-069.pdf, diakses pada 5 Juni 2010 pukul 10.35 (GMT + 7).

[15] Riyadi, Puanta Della Maharani. (2010), Algoritma Pencarian A* dengan Fungsi Heuristik Jarak Manhattan, MakalahIF3051-013, Program Studi Teknik Informatika ITB, Bandung. http://www.informatika.org/~rinaldi/Stmik/2009-2010/Makalah2009/MakalahIF3051-2009-013.pdf, diakses pada 5 Juni 2010 pukul 10.40 (GMT + 7).

[16] Russell, S. J. Norvig, P. (2003), *Artificial Intelligence: A Modern Approach*.

[17] Sukamto, Rosa Ariani. *System Development Life Cycle* (SDLC). http://www.gangsir.com/download/Minggu2-SDLC.pdf, diakses pada 2 Oktober 2010 pukul 14.20 (GMT + 7).

[18] Sutanto, Arnold Nugroho.(2009), Penerapan Algoritma A* dalam Pencarian Jalan untuk Permainan *Lose Your Marble*, MakalahIF3051-059, Program Studi Teknik Informatika ITB, Bandung. http://www.informatika.org/~rinaldi/Stmik/2009-2010/Makalah2009/MakalahIF3051-2009-059.pdf, diakses pada 6 Juni 2010 pukul 11.10 (GMT + 7).

[19] Suyanto. (2007), *Artificial Intelligence Searching, Reasoning, Planning* dan *Learning*, Bandung, Informatika.

[20] Wibowo, Toto Agung. (2009), Jurnal Perkuliahan *AI* pada *Game Development* (*Path finding*), Telkom Bandung. http://gameprogramming.blog.ittelkom.ac.id/blog/, diakses pada 28 Maret 2010 pukul 13.05 (GMT + 7).

[21] Wikipedia *The Free Encyclopedia* . Artikel *A* Search Algoritm*. http://en.wikipedia.org/wiki/A*_search_algorithm, diakses pada 27 Maret 2010 pukul 11.32 (GMT + 7).

[22] Zou, Huilai., Qu, Zening., Qu, Youtian. *Optimized Application and Practice of A* Algorithm in Game Map Path-Finding*. 2010 10th IEEE *International Conference on Computer and Information Technology* (CIT 2010). http://multicore.zju.edu.cn/iwcsei/iwcsei2010/4108c138.pdf, 28-03-2010, 11:20.

[23] _____,Pencarian Rute Angkutan Kota dengan Menggunakan Algoritma *A**. Tugas Akhir Teknik Informatika Universitas Widytama, Bandung.

[24] _____,Bab IV Teknik Pelacakan. http://202.91.15.14/upload/files/2532_BAB_4.pdf, diakses pada 27 Maret 2010 pukul 10.05 (GMT + 7).

[25] _____,Bab 4 Algoritma Pencarian (Searching Algoritm). http://lecturer.eepi-sits.edu/~kangedi/materi%20kuliah/Kecerdasan%20Buatan/Bab%204%20Algoritma%20Pencarian.pdf, diakses pada 27 Maret 2010 pukul 10.00 (GMT + 7).