

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Tonny Hidayat, Adhira Yuda Pratama, Yuli Astuti, Dina Maulina. "Rancang Bangun Kecerdasan Buatan untuk Non Player Character pada Game Platform Android" Seminar Nasional Sistem Informasi. Universitas Amikom Yogyakarta. 2019.
- [2] Johan Wahyudi "Rancang Bangun Game Edukasi 3 Dimensi Perawatan Orang Utan Berbasis Game Maker: Studio", Jurnal STMIK, Banjarmasin, Kalimantan Selatan vol. 6 no 1, Maret 2021.
- [3] Agus Sutikno, Aslim Rasyad, Bintal Amin, Radith Mahatma "Persepsi Masyarakat Kota Pekanbaru Terhadap Gangguan Hama Permukiman". Jurnal Industri dan Perkotaan, Universitas Riau. Volume 16 Nomor 28/November 2020.
- [4] Randy Dwiyan Delyuzir "Analisa Rumah Sederhana Sehat Terhadap Kenyamanan Ruang" Jurnal Arsitektur, Universitas Tanri Abeng. Vol. 02 No 02, 2020.
- [5] LD Pratama, W Setyaningrum, "Pembelajaran Berbasis Game: Efeknya pada aspek kognitif dan afektif siswa". Jurnal Fisika Seri Konferensi, Universitas Negeri Yogyakarta *J. Phys.: Conf. Ser.* 1097 012123.
- [6] Muhammad Al-Irsyad, Ema Novita Deniati, "Faktor yang Berhubungan dengan Indeks Populasi Lalat pada Tempat Penampungan Sementara (TPS) Sampah di Pasar Kota Malang dan Kota Batu". Universitas Negeri Malang, Paper received: 24-5-2021.
- [7] Yunita Panca Putri "Keragaman Spesies Lalat Berdasarkan Lokasi Penangkapan di Pasar Induk Jakabaring Palembang", Jurnal Indobiosains. Program Studi Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas PGRI Palembang. Vol 1 No.2, Agustus 2019.

- [8] Maisyaroh, Mamat Ramdhani “*Analisis Tingkat Kepuasan Animasi Interaktif Game Arcade Guntei: Operasi Militer Angkatan Udara Indonesia*”, Jurnal AMIK BSI Tasikmalaya vol.5 Maret 2017, pp. 41- 48.
- [9] Ramiz Salama, Mohamed ElSayed, “Basic elements and characteristics of game engine”. Global Journal of Computer Sciences: Theory and Research, Near East University, Department of Computer Engineering, Nicosia 99138, Cyprus. Volume 8, Issue 3, (2018) 126-131.
- [10] Benedictta Dinda Permatasari, Hanny Haryanto, Erna Zuni Astuti, Erlin Dolphina " Peningkatan Kemenangan Non-Playable Character dalam Permainan Triple Triad Menggunakan Alpha-Beta Pruning". Jurnal Komputasi, Teknik Informatika, Universitas Dian Nuswantoro, Ilmu Komputer Unila Publishing Network all rights reserved, Vol 10 No. 1, 2022.
- [11] Feng Xia, Jiaying Liu, Hansong Nie, Yonghao Fu, Liangtian Wan, and Xiangjie Kong "Random Walks: A Review of Algorithms and Applications". IEEE TRANSACTIONS ON EMERGING TOPICS IN COMPUTATIONAL INTELLIGENCE.
- [12] Yunita Miftahul Arif, Arif, Ady Wicaksono, dan Fachrul Kurniawan, “Pengertian Senjata NPC Pada Game FPS Menggunakan Fuzzy Sugeno”, Journal Prosiding Seminar Competitive Advantage, Vol 1. No.2, Unipdu, Jombang. 2012.
- [13] Adhitama Prasetya, Muhammad Ugiarto, Novianti Puspitasari “Pengembangan Aplikasi Game Shootem Up Star Assault dengan Game Maker Studio” Prosiding Seminar Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Mulawarman vol. 2, No. 1, Maret 2017.
- [14] Hyacinth Nwana and Divine Ndumu, “An Introduction to Agent Technology”, BT Technology Journal, 14 (4), 1996.

- [15] Jan L. Plass, Bruce D. Homer, Charles K. Kinzer, "Foundations of Game-Based Learning". EDUCATIONAL PSYCHOLOGIST, 50(4), 258–283, 2015.
- [16] R. Febriani, Suprijadi. "Aplikasi Metoda Random Walks untuk Kontrol Gerak Robot. Berbasis Citra" J.Oto.Ktrl.Inst (J.Auto.Ctrl.Inst), ISSN : 2085-2517, Vol 2 (1), 2010.
- [17] Maryuliana, Subroto Imam Much Ibnu, Haviana Sam Farisa Chairul. "Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert". Jurnal Transistor Elektro dan Informatika. Vol. 1, No. 2. 2016.