

DAFTAR PUSTAKA

- Aryasa, K., Likliwatil, R., Prirendi, R. (2022) Penerapan *Collision Detection* pada game platformer “culture seeker.” (2022). 20221, 11(01), 101–111. <https://doi.org/10.36774/jusiti.v11i1.915> .
- Bagus, A., & Firgia, L. (2019). Implementasi Algoritma *Collision Detection* Pada Perangkat Lunak Permainan Free Run, 2 (2019), 234–244. <https://doi.org/https://sisfotenika.stmikpontianak.ac.id/index.php/enter/article/view/842/606>.
- Fauziah, F., & Putri, E. M. (2021). Rancang Bangun game getuk shooter Menggunakan Algoritma *Collision Detection* berbasis android. *JEJARING : Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika*, 6(1), 13–18. <https://doi.org/10.25134/jejaring.v6i1.6735>.
- Fasha, L.H., Fauziah, F. and Gufroni, M. (2020) Implementasi ALGORITMA *Collision Detection* Pada game simulator driving car, *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)*. Available at: <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/STRING/article/view/2586> (Accessed: 17 April 2024).
- Musfiroh, L., Jazuli, A., & Latubessy, A. (2018). Penerapan algoritma *Collision Detection* dan boids pada game dokkaebi shooter, Vol 2 No.1 (2019):Agustus 2019, 1-8 Prosiding SNATIF. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/SNA/article/view/148/148>
- Nur, A. (2021, August 23). Penerapan Algoritma *Collision Detection* Pada game little marry. wicida repository. <http://repository.wicida.ac.id/id/eprint/3907>.
- Nurdiyanto, A., & Winarno, E. (2018). Penerapan Metode *Collision Detection* Pada Game Petualangan Menggunakan Aksara Jawa, 4, 1–6.
- Satriya, M. (2022). Gamifikasi Media Edukasi Operasi Aritmatika Dalam Permainan Café Menggunakan Teknik *Collision Detection*, Vol. 3 No. 1 (2022): Desember 2022, 1–5. <https://doi.org/https://doi.org/10.47065/bulletincsr.v3i1.224>.
- S. Asmiatun. (2021) “Penerapan Algoritma *Collision Detection* Dan Bayesian Untuk Strategi Menyerang Jarak DEKAT Pada NPC (non player

character)Menggunakan Unity 3D,” Jurnal Transformatika, <https://journals.usm.ac.id/index.pHP/transformatika/article/view/382> (accessed April 19, 2024).

Wicaksono, A. I., Jonemaro, E. M. A., & Akbar, M. A. (2019). Optimasi *Collision Detection* Pada 3D Spaceship Game Menggunakan Metode Quadtree, Vol 3 No 9 (2019): September 2019. <https://doi.org/https://j-ptiik.ub.ac.id/index.pHP/j-ptiik/article/view/6224>.

Wijaya, D. E., Auliasari, K., & Zahro, H. Z. (2021). KOMBINASI METODE METODE FINITE STATE MACHINEDAN GAME-BASEDLEARNING PADA GAME“ESCAPE FROM COV-MADNESS”, Vol. 5 No. 1, Maret 2021, 1–8. <https://doi.org/https://ejournal.itn.ac.id/index.pHP/jati/article/view/3220/2589>.