

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. F. J. Millington, "Artificial Intelligence," *USA: Morgan Kaufmann*, 2009.
- [2] H. Tilawah, "Penerapan Algoritma A-Star (A*) Untuk Menyelesaikan Masalah Maze," *Jurnal, Teknik Informatika, Institut Teknologi Bandung*.
- [3] E. W. Hidayat, "Penerapan Finite State Machine pada Battle Game Berbasis Augmented Reality," *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika*, vol. 5 No.1, 2019.
- [4] I. Setiawan, "Perancangan Software Embedded System Berbasis FSM. Semarang," *Universitas Diponegoro*.
- [5] Y. H. Nuryoso, "Penerapan Algoritma A* pada Pencarian Rute Terpendek pada Rute Angkot Di Kota Sukabumi," *JSTI (Jurnal Sarjans Teknik Informatika)*, pp. 21-35.
- [6] R. A. Nugraeni, "PENERAPAN ALGORTIMA A* DALAM PENYELESAIAN RUTE TERPENDEK PENDISTRIBUSIAN BARANG," *UNNES Journal of Mathematics*, Vols. 4, No 1, 2015.
- [7] S. Purnama, "PENERAPAN ALGORITMA A STAR (A*) UNTUK PENENTUAN JARAK TERDEKAT WISATA KULINER DI KOTA BANDARLAMPUNG," *Jurnal TEKNOINFO*, Vols. 12, No. 1, 2018.
- [8] D. Lestari, "Definisi Game," *Arsip Teknik Informatika UMMI*.
- [9] McCarthy, "Father of Artificial Intelligence, biography, LISP, arti-ficial intelligence, commonsense knowledge," *Institute of ScienceBangalore*.
- [10] M. Dahria, "Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence)," *Jurnal Saintikom*.
- [11] M. M. Thoyyib, *SISTEM KEAMANAN SEPEDA MOTOR DARI PERAMPASAN MENGGUNAKAN SMS DAN GPS BERBASIS ARDUINO NANO*, YOGYAKARTA: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.
- [12] M. S. A. a. M. S. Rahadian, "PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE PADA GAME "THE RELATIONSHIP".".
- [13] T. D. Rahman Ridwan, "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya".

- [14] A. H. a. H. S. R. Adipranata, "Aplikasi Pencari Rute Optimum Pada Peta Guna Meningkatkan Efisiensi Waktu Tempuh Pengguna Jalan Dengan Metode A* Dan Best First Search," p. 100–108.
- [15] J. McCharty, "Artificial Intelligence, logic and formalizing Common sense. In Philosophical logic and artificial intelligence," pp. 161-190.