

DAFTAR PUSTAKA

- [1]Albir Darama M, “Dampak *Game* Terhadap Perkembangan Anak”, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Desember 2013.
- [2]M.S. Purohit, “ *Game theoretic multi-agent approach to traffic flow control*”, Juni 2013.
- [3]YangBo, “*Evolutionary simulation Game based on the module of Complex Multi-Agent System*”, Oktober 2009.
- [4]Pamuju Ronny, Bambang Tri Rahardjo, Hagus Tarno, “ POPULASI DAN SERANGAN HAMA ULAT KANTUNG *Metisa plana Walker* (Lepidoptera; Psychidae) SERTA PARASITOIDNYA DI PERKEBUNAN KELAPA SAWIT KABUPATEN DONGGALA, SULAWESI TENGAH”, Jurnal HPT Volume 1 Nomor 2, Juni 2013.
- [5]Suholid Dede, “EFEKTIVITAS PENGENDALIAN HAMA ULAT KANTUNG (*Mahasena corbetti*) PADA TANAMAN KELAPA SAWIT SECARA KIMIAWI DI KEBUN MARIHAT PT. PERKEBUNAN NUSANTARA IV, Sekolah tinggi ilmu pertanian, Oktober 2016.
- [6]Gansala Fauzadin, “ PERILAKU *NON PLAYABLE CHARACTER* (NPC) MUSUH PADA *GAME* SEPEDA MENGGUNAKAN *FUZZY STATE MACHINE* (FuSM)”, Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 9 Juni 2016.
- [7]Pesona Wildan Nazar, “ DESAIN *NON PLAYABLE CHARACTER* SEBAGAI MUSUH PADA *GAME* SEPEDA MENGGUNAKAN METODE *MARKOV STATE MACHINE*.” Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 8 Juni 2016.
- [8]Teguh Irawan Fathony, Eriq Muh. Adams Jonemaro, Muhammad Aminul Akbar, “ Implementasi Multi-Agent Path Finding Menggunakan Algoritma Conflict – Based Search Pada *Game* Bergenre Adventure – Puzzle”, Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer Vol. 2, No. 10, hlm. 3827-3834, Oktober 2018.
- [9]Hollins Wray Kyle, Akshat Kumar, Shlomo Zillberstein, “ Integrated Cooperation and Competition in Multi – Agent Decision – Making”, Collage of Information and Computer Sciences, University of Massachusetts, Amherst, MA, USA, School of Information System, Singapore Management University, Singapore, April 2013.

- [10]Zani Wibowo M, Lutfi Pratama, Iis Pradesan, “Rancang Bangun Aplikasi Permainan “*Help Your Mom*” Menggunakan Algoritma *Floyd-Warshall*”, STMIK GI MDP Program Studi Teknik Informatika, STMIK GI MDP Palembang, April 2013.
- [11]Widya Ningrum Friska dan Andrasto Tatyantoro, “ Penerapan Algoritma *Floyd-Warshall* Dalam Menentukan Rute Terpendek pada Pemodelan Jaringan Pariwisata di Kota Semarang”, Jurnal Teknik Elektro Vol. 8 No.1, Januari – Juni 2016.
- [12]Fikri Alhawarizmi Muhammad, “ Penentuan Rute Terpendek Tempat Wisata di Kota Tasikmalaya Dengan Algoritma *Floyd-Warshall*”, Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Bandung, 2014.
- [13]Mursalin Roslina, “ Penerapan Algoritma *Floyd-Warshall* Pada Aplikasi Pencarian SPBU Dengan Rute Terpendek”, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2013.
- [14]J. R. Batmetan, J. Mamonto, H. Legesan and Z. Sagai, "PENGUKURAN USABILITY SISTEM OPERASI ANDROID MENGGUNAKAN USE QUESTIONNAIRE DI UNIVERSITAS NEGERI MANADO," 2018.