

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Billy Billy, I. K. (2017). Implementasi Artificial Intelligence pada game Defender of Metal City dengan menggunakan Finite State Machine. *Jurnal Teknik Pomits*.
- [2] Indonesia, C. (2019,10 17). Efisiensi Implementasi Kecerdasan Buatan dalam Industri. Retrived from CNN Indonesia:
<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20191017023400-185-440184/efisiensi-implementasi-kecerdasan-buatan-dalam-industri>
- [3] Thawonmas, R., Yamamoto, K. Mizuno, S. And Chu, Y. C. “Deduction of Fighting-Game Countermeasures Using the k-Nearest Neighbor Algorithm and a Game Simulator”, pp. 0–4. 2015
- [4] Eko Teguh Prasetyo, N. D. (2015). PENERAPAN KECERDASAN BUATAN PADA GAME “AIR STRIKE. *Compiler*.
- [5] Matthew S.Emigh, E. G. (2014). Reinforcement Learning in Video Games Using Nearest Neighbor Interpolation and Metric Learning. *IEEE*.
- [6] Santiago Bedoya-Rodriguez, C. G.-U.-Q. (2014). Augmented reality RPG card-based game. *IEEE*.
- [7] M Ihsan Alfani Putera, D. H. (2018). PENINGKATAN KECERDASAN COMPUTER PLAYER PADA GAME PERTARUNGAN BERBASIS K-NEAREST NEIGHBOR BERBOBOT. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*.
- [8] Intishar Fadi Abdillah, E. M. (2018). Implementasi Adaptive AI Pada Game Turn-Based RPG Dengan Menggunakan Metode Hierarchial Dynamic Scripting. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 703-714.
- [9] Nazzun Hanif Ahsani, E. M. (2017). Penerapan Algoritma Monte Carlo Tree Search Pada Permainan Komputer Maze Treasure. *JPTIIK*.
- [10] Yuka Bimatara Putra, E. M. (2018). Penerapan Adaptive AI pada Game Turn Based RPG Dengan Menggunakan Metode Monte Carlo Tree Search. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2644-2648.

- [11] Musta'inul Abdi, D. H. (2017). Analisis Perbandingan Kecerdasan Buatan pada Computer Player dalam Mengambil Keputusan pada Game Battle RPG. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*.
- [12] Yusup, Febrianawati. (2018). UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS INSTRUMEN PENELITIAN KUANTITATIF. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 7 No. 1, pp. 17-23.