

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. A. Rizal, B. Suyanto and T. R. Yudiantoro, "Aplikasi Game Edukasi Matematika Dengan Konsep Aritmatika Anak Berbasis Android," *Jurnal Teknik Elektro Terapan*, vol. 5, no. 1, pp. 45–50, 2016.
- [2] A. V. Vitianingsih, "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini," *Jurnal INFORM*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2016.
- [3] J. Naimah, D. S. Winarni and Y. Widiyawati, "Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa" *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, vol. 7, no. 2, pp. 91–100, 2019.
- [4] T. R. A. Amirulloh, M. Risnasari and P. R. Ningsih, "Pengembangan Game Edukasi Matematika (Operasi Bilangan Pecahan) Berbasis Android Untuk Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Edutic*, vol. 5, no. 2, pp. 115-123, 2019.
- [5] A. Pramono, "Algoritma Pathfinding A* pada Game RPG Tanaman Higienis," *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika*, vol. 1, no. 2, p. 77, 2015.
- [6] S. Henry, *Cerdas Dengan Game*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2013.
- [7] A. Setiyawan, P. Harsadi. and S. Siswanti, "Penerapan Pathfinding Menggunakan Algoritma A* Pada *Non-Player*," *Jurnal Ilmiah Sinus*, vol. 17, no. 2, p. 39, 2019.
- [8] N. H. Barnouti, S. S. M. Al-Dabbagh and M. A. S. Naser, "Pathfinding in Strategy Games and Maze," *Journal of Computer and Communications*, vol. 4, no. 2, pp. 15-25, 2016.
- [9] Y. Syukriyah, Falahah. and H. Solihin, "Penerapan Algoritma A* (Star) Untuk Mencari Rute Tercepat Dengan Hambatan," *Seminar Nasional Telekomunikasi dan Informatika*, p. 220, 2016.
- [10] I. B. G. W. A. Dalem, "Penerapan Algoritma A* (Star) Menggunakan Graph Untuk Menghitung Jarak Terpendek," *Jurnal Resistor*, vol. 1, no. 1, p. 43, 2015.
- [11] I. Ahmad and W. Widodo, "Penerapan Algoritma A star (A*) pada Game Petualangan Labirin Berbasis Android," *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, p. 58, 2017.
- [12] J. R. Batmetan, J. Mamonto, H. Legesan and Z. Sagai, "Pengukuran Usability sistem operasi android menggunakan use questionnaire di universitas negeri manado," *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2018.