

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Arsenault, "Video Game Genre, Evolution and Innovation," eludamos, 2019.
- [2] R. Febriani dan Suprijadi, "Aplikasi Metoda Random Walks untuk Kontrol Gerak Robot Berbasis Citra," Jurnal Otomasi Kontrol dan Instrumentasi, vol. 2, 2010.
- [3] K. R. d. T. R. I. Kementerian Pendidikan, "KBBI Daring," 2016. [Online]. Available: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>. [Diakses 08 Agustus 2022].
- [4] M. Kenzi, M. A. Bijaksana dan Dr. Adiwijaya, "Implementasi dan Analisis Pengukuran Semantic Relatedness menggunakan Random," eProceedings of Engineering, 2015.
- [5] Gapar, Y. Arman dan A. , "Solusi Penyelesaian Persamaan Laplace dengan Menggunakan Metode Random Walk," POSITRON, 2015.
- [6] B. Y. Geni, J. Santony dan S. , "Prediksi Pendapatan Terbesar pada Penjualan Produk Cat dengan Metode Carlo," Jurnal Informatika Ekonomi Bisnis, 2019.
- [7] M. dan S. Disa, "PENERAPAN METODE MONTE CARLO DALAM PEMBUATAN PERANGKAT LUNAK MANAJEMEN ASET PADA PT. CAPRA KARYA," Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, vol. 3, 2013.
- [8] S. Hamali, "Binus," 2017. [Online]. Available: <https://bbs.binus.ac.id/management/2017/12/simulasi-monte-carlo/>. [Diakses 12 Agustus 2022].
- [9] Y. B. Widodo, T. Sutabi dan V. Lampah, "Sistem Cerdas Pengotrolan Gerak Berbasis Random Walk pada Robot Laba-

Laba,” Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer MH Thamrin, 2020.

- [10] J. Hocking, Unity in Action, Third Edition: Multiplatform Game Development in C#, Simon and Schuster, 2022.
- [11] Microsoft, “Azure Playfabs,” 2018. [Online]. Available: <https://playfab.com/>. [Diakses 08 Agustus 2022].