

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Herwanto and Tris, “Rancang Bangun Game 3D‘Ena Burena’ Dengan Algoritma A\* dan Collision Detection Menggunakan Unity 3D Berbasis Dekstop dan Android,” *J. Inf.*, vol. VIII, no. 1, pp. 1–22, 2016.
- [2] A. P. Utomo, “Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Parkir Di Universitas Muria Kudus,” *J. Simetris*, vol. 3, no. 1, pp. 17–24, 2013.
- [3] D. A. Vogel, *Medical Device Software Verification, Validation and Compliance*. Boston: Artech House, 2011.
- [4] S. Asmiatun, “Penerapan Aalgoritma Collision Detection Dan Bayesian Untuk STRA Menyerang Jarak Dekat PADA NPC ( Non Player Character ) Menggunakan Unity 3D Siti Asmiatun Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi Universitas,” vol. 14, pp. 6–11, 2016.
- [5] A. A. K. A. C. W. I Made Merta Prayuda, I Putu Agung Bayupati, “Rancang Bangun Game the Adventure of Timun Emas Berbasis Android,” *J. Merpati*, vol. 4, no. 3, pp. 214–224, 2016.
- [6] L. Musfiroh, A. Jazuli, and A. Latubessy, “Penerapan Algoritma Collision Detection Dan Boids Pada Game Dokkaebi Shooter,” *Pros. SNATIF*, pp. 217–224, 2014.
- [7] N. Aryani, “Pembuatan Game Puzzle Gambar Pahlawan Nasional ‘Pahlawanku’ Menggunakan Adobe Flash,” 2012.
- [8] L. Toruan, P. Rino, E. Widiyanto, and Tinaliah, “Penerapan Algoritma Greedy pada Aplikasi Dakon The Congklak Berbasis Unity 3D untuk Perangkat Android,” no. x, 2014.
- [9] A. Juansyah, “Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted-Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android,” *J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 1, no. 1, p. 8, 2015.
- [10] S. Leonard, “Collision Detection,” 2015.
- [11] M. S. Inc, “Metanet Software Independent Development Game,” 2011.

[Online]. Available:

<http://www.metanetsoftware.com/technique/tutorialA.html>.

- [12] R. . Sianipar, *Teori dan Implementasi Java*. Bandung, 2013.
- [13] A. R. Riswaya, “Sistem Penjualan Tunai dan Kredit Properti,” vol. 7, no. 2, pp. 106–116, 2013.
- [14] J. Simarmata, *Rekayasa Perangkat Lunak - Janner Simarmata - Google Books*. Yogyakarta: ANDI, 2010.