

DAFTAR PUSTAKA

- Asmiatun, Siti dan Hendrawan, Aria. (2016). *Implementasi Klasifikasi Bayesian Untuk Strategi Menyerang Jarak Dekat Pada NPC (Non-Player Character) Menggunakan Unity 3D*. Jurnal Transformatika, 13(2). 42-48.
- Christie, Michael Patria. (2020). Pemanfaatan *Behavior Tree* dan Fuzzy Waypoint Tactic pada *Game* Strategi “War of Zombies”. Jurnal Of Intelligent Systems and Computation. 2(1). 40-46.
<https://doi.org/10.52985/insyst.v2i1.146>.
- Junaidi, Andrianus dkk. (2021). Implementasi *Behavior Tree* Pada Perilaku NPC di *Game* Sidescroller. Jurnal Teknologi, Informasi dan Industri. 4(2). 92-103.
- Marcello, Josep. (2021). Penggunaan *Behavior Tree* untuk Menentukan Aksi NPC di dalam Gim. Teknik Elektro dan Informatika. Institut Teknologi Bandung.
- Mokodaser, Wilsen Grivin. 2012. *Game Engine*. Universitas Klabat.
- Pratama, Afis. (2018). Perancangan Media Pembelajaran Cross-Platform Instalasi Software Pada Paket Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan. Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains. 7(1). 1-10.
- Putra, Yogie Susdyastama dkk. (2013). *Game Chicken Roll* dengan Menggunakan Metode Forward Chaining. Jurnal EECCIS. 7(1). 41–46.
- Rifqi, Arinal. (2020). Penerapan Metode *Behavior Tree* Pada NPC Musuh Dalam *Game* 2090 Sebagai Pendidikan Moral Pancasila. Fakultas Sains dan Teknologi. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Siswanto, Edi dan Suni, Alfa Faridh. (2021). *Aksi Penyerangan Non-Player Character (NPC) Menggunakan Metode Naïve Baiyes Pada Shooter Game*. Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK). 8(6). 1187-1194.
<https://doi.org/10.25126/jtiik.202183804>.
- Soefana, Fitraldy, Eriq Muhammad Adams Jonemaro, Muhammad Aminul Akbar. (2021). Penerapan *Behavior Tree* Untuk Pengambilan Keputusan Non-

- Player Character Pada Gim Balap. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer. 5(5). 1886-1890. <http://j-ptiik.ub.ac.id/>.
- Tanjung, Mahardika Abdi Prawira. (2013). *Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran Dipenogoro Sebagai Media Edukasi Sejarah*. Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Trisianto, Chrisantus. (2022). Penggunaan Metode *Waterfall* Untuk Pengembangan Sistem Monitoring dan Evaluasi Pembangunan Pedesaan. Jurnal ESIT (E-Bisnis, Sistem Informasi, Teknologi Informasi). 12(1). 7-21.
- Unity^a. (2022). Scripting API: *Scene*. Diakses pada 15 Juni 2022, dari Unity Documentation:
<https://docs.unity3d.com/ScriptReference/SceneManagement.Scene.html>
- Unity^b. (2022). Important Classes – *Game Object*. Diakses Pada 15 Juni 2022, dari Unity Documentation:
<https://docs.unity3d.com/Manual/class-GameObject.html>
- Unity^c. (2022). *Introduction* to Components. Diakses Pada 15 Juni 2022, dari Unity Documentation: <https://docs.unity3d.com/Manual/Components.html>
- Yahya dan Nur, Amri Muliawan. (2018). Pengaruh Aplikasi C# dalam Proses Perhitungan Numerik Terhadap Solusi Persamaan Non-Linier. Jurnal Informatika dan Teknologi. 1(2). 79-87.

LAMPIRAN

Link Google Drive:

<https://drive.google.com/drive/folders/19otoQ52syM3xsk3a52fvakXli5X2tPNI?usp=sharing>