



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR PUSTAKA

- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital: Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- Craig, A. B., William, R., & Will, J. D. (2009). *Developing Virtual Reality Applications: Foundations of Effective Design*.
- Hendratman, Hendi. 2015. *The Magic Of Blender 3D Modelling*. Bandung: Informatika Bandung.
- Muslihudin, Muhammad dan Oktafianto. 2016. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*. Yogyakarta: C.V. ANDI OFFSET.
- Nugroho, Adi. 2009. *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java*. Yogyakarta: C.V. ANDI OFFSET.
- Pamoedji, Andre Kurniawan dkk. 2017. *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Pranata, Baskara Arya dkk. 2015. *Mudah Membuat Game dan Potensi Finansialnya dengan Unity 3D*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Pugas, Diana Okta. 2011. *Pencarian Rute Terpendek Menggunakan Algoritma Dijkstra dan A Star (A\*) pada SIG Berbasis Web untuk Pemetaan Pariwisata Kota Sawahlunto*. Universitas Diponegoro Semarang.
- Purnama, Bambang Eka. 2013. *Konsep Dasar Multimedia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rasila, Endang. 2015. *Aplikasi Pencarian Lokasi Gedung dan Ruangannya Universitas Islam Negeri Riau Sultan Syarif Kasim pada Platform Android Menggunakan Algoritma A-Star (A\*)*, Jurnal CoreIT vol.1(2)
- Roedavan, Rickman. 2014. *Unity Tutorial Game Engine*. Bandung: INFORMATIKA Bandung.
- Safaat, Nazruddin. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: INFORMATIKA Bandung.
- Shelly. 2007. *Discovering Computers Menjelajah Dunia Komputer Edisi 3*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Solihin, Hermi. 2014. *Simulasi Penerapan Algoritma A\* (Star) Untuk Mencari Rute Tercepat Dengan Hambatan Apabila Terjadi Kemacetan Lalu Lintas*. Universitas Widyatama Bandung.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sukanto, Rosa Ariani dan Shalahuddin, Muhammad. 2018. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek (Edisi Revisi)*. Bandung: Informatika Bandung.

Suyanto. 2014. *Artificial Intelligence Searching, Reasoning, Planning dan Learning*. Bandung: Informatika Bandung.

Suyanto, Muhammad. 2003. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: C.V. Andi Offset.

Suyanto, Muhammad. 2005. *Pengantar Teknologi Informasi untuk Bisnis*. Yogyakarta: C.V. Andi Offset.

Uznir, Muhammad. 2008. *Sistem Navigasi Berasaskan Algoritma Dijkstra Didalam Persekitaran Tiga Dimensi*. Universiti Teknologi Malaysia.

Wulandari, Siti Rachmi. 2012. *Evaluasi Algoritma Pencarian Jalur pada Aplikasi e-iTrip Guna Menentukan Rute Pariwisata Kota Bandung Berbasis Perangkat Mobile Android*. Institut Teknologi Bandung.

Yuliana. 2012. *Implementasi Algoritma A Star pada Pemecahan Puzzle 8*. Politeknik Caltex Riau.