

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Willy Setiawan – 13508043, *Pembahasan Pencarian Lintasan Terpendek Menggunakan algoritma Djikstra Dan A**. Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Teknik Elektro dan Informatika, Institut Teknologi Bandung – Bandung : 2010.
- [2]. Apri Kamayaudi, *Studi Dan Implementasi Algoritma Djikstra, BELLMAN-FORD dan FLOYD-WARSHALL Dalam Menangani Masalah Lintasan Terpendek Dalam Graf*. Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Bandung.
E-mail : if15009@students.if.itb.ac.id
- [3]. Asri Yuliana, *Implementasi Algoritma Djikstra Pencarian Rute Terpendek*. Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta : 2013.
- [4]. Agate Studio. (2102). Hasil Survey Gamer Indonesia – Februari 2012. Diakses dari : <http://agatestudio.com/blog/?p=681> pada tanggal 12 september 2012, pukul 20:52.
- [5]. Aziz, Fazri dkk. (2011). Cara Asyik Membuat Game RPG. Yogyakarta : Gardu Studio.
<http://www.ms.unimelb.edu.au/~moshe/620-261/dijkstra/dijkstra.html>
<http://algs4.cs.princeton.edu/44sp/>
http://interactivepython.org/RkmcZ/courselib/static/pythonds/Graphs/graphsho_rtp_ath.html