

## DAFTAR PUSTAKA

- Afero, Y. (2021). ALGORITMA BEST FIRST SEARCH MENENTUKAN LINTASAN JALUR TERPENDEK PADA KOTA WISATA BUKITTINGGI. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 5(Desember), 138–145.
- Figueiredo, N. M., Neves, A. J. R., Lau, N., Pereira, A., & Corrente, G. (2009). *Control and Monitoring of a Robotic Soccer Team: The Base Station Application*. <http://www.ieeta.pt/atri/cambada>
- Firmansyah, W. (2022). *IMPLEMENTASI SISTEM MULTITHREADING DENGAN MENGGUNAKAN PROTOKOL TCP (TRANSMISSION CONTROL PROTOCOL) PADA BASESTATION ROBOT SEPAK BOLA BERODA*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Firmansyah, W., Sahertian, J., & Sulaksono, J. (2022). Implementasi Fitur Manual Keyboard Menggunakan Header Pada Basestation Robot Sepak Bola Beroda Abimanyu. *Seminar Nasional Inovasi Teknologi*, 247–252.
- Gasparetto, A., Boscariol, P., Lanzutti, A., & Vidoni, R. (2015). Path planning and trajectory planning algorithms: A general overview. Dalam *Motion and Operation Planning of Robotic Systems* (Vol. 29, hlm. 3–27). Kluwer Academic Publishers. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-14705-5\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-319-14705-5_1)
- Hartanto, K. (2020). *Analisis Perbandingan Algoritma Dijkstra dan Algoritma A\* (A-Star) dalam Pencarian Rute Terpendek (Studi Kasus: SPBU di Kota Medan)* [Universitas Sumatera Utara]. <http://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/27965>
- Hidayatullah, A. A., Handayani, A. N., & Fuady, M. J. (2016). *STUDI PENERAPAN ALGORITMA DIJKSTRA DAN ALGORITMA A\* DALAM MENENTUKAN RUTE TERPENDEK PADA ROBOT PEMADAM API*.
- Ikhsan, M., Nasution, M. I. P., & Ikhwan, A. (2020). APLIKASI PENDAFTARAN SISWA BARU MENGGUNAKAN ALGORITMA BEST FIRST SEARCH PADA SMP NEGERI 1 MEDAN. *MISI (Jurnal Manajemen Informatika & Sistem Informasi)*, 3(2), 108–115.
- Indrarta, V., Tri Rasmana, S., & Puspasari, I. (2019). PERANCANGAN VISUALISASI POSISI ROBOT PADA PENGENDALI ROBOT SEPAK BOLA BERODA. *Journal of Control and Network Systems*, 8(2), 52–60. <http://jurnal.stikom.edu/index.php/jcone>
- Jubilee Enterprise. (2020). *Python untuk Membuat Game hingga Face Detector*. PT Elex Media Komputindo.

- KBBI Daring. (2016). *Simulator*. KBBI Daring. <https://kbbi.web.id/simulator>
- Kelly, S. (2016). *Python, PyGame and Raspberry Pi Game Development*. Apress. [https://www.google.co.id/books/edition/Python\\_PyGame\\_and\\_Raspberry\\_Pi\\_Game\\_Deve/RovJDQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=python+pygame&pg=PA59&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Python_PyGame_and_Raspberry_Pi_Game_Deve/RovJDQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=python+pygame&pg=PA59&printsec=frontcover)
- León, B., Morales, A., & Sancho-Bru, J. (2013). *From Robot to Human Grasping Simulation*. [https://www.google.co.id/books/edition/From\\_Robot\\_to\\_Human\\_Grasping\\_Simulation/dE--BAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=robot+simulators&pg=PA32&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/From_Robot_to_Human_Grasping_Simulation/dE--BAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=robot+simulators&pg=PA32&printsec=frontcover)
- Lohith, G. D., Sujatha, C. N., Pamuleti, C., Mahesh, K., & Sai Charan, S. (2021). PATH ROUTING ON A MAP AND SIMULATION USING A STAR ALGORITHM. *JAC : A Journal of Composition Theory*, 14(8), 293–304.
- Pusat Prestasi Nasional. (2022). *PANDUAN KONTES ROBOT INDONESIA (KRI) TAHUN 2022*.
- Ramadhan, A. W. R., & Udjulawa, D. (2020). Perbandingan Algoritma Dijkstra dan Algoritma A Star Pada Permainan Pac-Man. Dalam *Jurnal Algoritme* (Vol. 1, Nomor 1).
- Salem, I. E., Mijwil, M. M., Abdulqader, A. W., & Ismaeel, M. M. (2022). Flight-schedule using Dijkstra's algorithm with comparison of routes findings. *International Journal of Electrical and Computer Engineering*, 12(2), 1675–1682. <https://doi.org/10.11591/ijece.v12i2.pp1675-1682>
- Sanubari, T., Prianto, C., & Riza, N. (2020). *Odol (one desa one product unggulan online) penerapan metode Naive Bayes pada pengembangan aplikasi e-commerce menggunakan Codeigniter*. Kreatif.
- Saputra, Y. A., Pane, S. F., & Awangga, R. M. (2020). *BIG DATA: IMPLEMENTASI HADOOP MAPREDUCE PADA PEMETAAN SEKOLAH MENGGUNAKAN PYTHON* (R. M. Awangga, Ed.). Kreatif Industri Nusantara. [https://www.google.co.id/books/edition/BIG\\_DATA\\_IMPLEMENTASI\\_HADOOP\\_MAPREDUCE\\_P/Zaj8DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/BIG_DATA_IMPLEMENTASI_HADOOP_MAPREDUCE_P/Zaj8DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1)
- Setyawan, N., Nur Fajar, D., & Hidayat, K. (2019). PERENCANAAN JALUR ROBOT SEPAK BOLA UMMIROS MENGGUNAKAN ALGORITMA A\*. *Seminar Nasional Teknologi dan Rekayasa (SENTRA)*, 52–57.
- Sharma, S. K., & Kumar, S. (2016). COMPARATIVE ANALYSIS OF MANHATTAN AND EUCLIDEAN DISTANCE METRICS USING A\*

ALGORITHM 1 2. Dalam *Journal of Research in Engineering and Applied Sciences JREAS* (Vol. 1). [http://wiki.gamegardens.com/Path\\_Finding\\_Tut](http://wiki.gamegardens.com/Path_Finding_Tut)

Shiltagh, N. A., & Jalal, L. D. (2013). Path Planning of Intelligent Mobile Robot Using Modified Genetic Algorithm 32. *International Journal of Soft Computing and Engineering (IJSCE)*, 3(2), 31–36.

Sugianti, N., Mardhiyah, A., & Romihim Fadlilah, N. (2020). Komparasi Kinerja Algoritma BFS, Dijkstra, Greedy BFS, dan A\* dalam Melakukan Pathfinding. Dalam *JISKa* (Vol. 5, Nomor 3).

Tjoanapessy, F., Canisius Poekoel, V., Salmon, A., Lumenta, M., & Robot, R. F. (2019). Aplikasi Base Station Untuk Robot Sepak Bola Beroda. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(3).

Waliulu, R. F., Hendriawan, A., Supardi, S., & Pramono, A. (2021). PROTOTYPE DETEKSI OBJEK MENGGUNAKAN RASPBERRY PI MELALUI MODUL SENSOR ULTRASONIK HC-SR04. Dalam *Junal Patria Bahari |Volume* (Vol. 1, Nomor 2). [www.ojs.poltekpelsorong.ac.id](http://www.ojs.poltekpelsorong.ac.id)

Zhang, S., Pu, J., & Si, Y. (2021). An Adaptive Improved Ant Colony System Based on Population Information Entropy for Path Planning of Mobile Robot. *IEEE Access*, 9, 24933–24945. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3056651>