

DAFTAR PUSTAKA

- i3expo. SIMULATOR VIRTUAL REALITY AUGMENTED CYCLING (VRAC). <https://i3expo.co.id/kesehatan-obat/simulator-virtual-reality-augmented-cycling-vrac/289>
- Warpefelt, H. (2016). *The Non-Player Character: Exploring the believability of NPC presentation and behavior* (Doctoral dissertation, Department of Computer and Systems Sciences, Stockholm University).
- Wibowo, S. (2015). Penerapan Logika Fuzzy Dalam Penjadwalan Waktu Kuliah. *Jurnal Informatika UPGRIS*, 1(1 Juni).
- Gansala, F. (2016). *Perilaku non playable character (NPC) musuh pada game sepeda dengan menggunakan fuzzy state machine (FuSM)* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Triwibowo, B. A. (2016). Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Unity 3D Berdisiplin Bersepeda di Jalan Raya pada Anak Usia 8-11 Tahun. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 5(7), 226-232.
- Nugroho, D. S. (2014). *PEMBUATAN NPC DALAM SIMULATOR GAME “SANG PEDJOEANG” DENGAN IMPLEMENTASI ARTIFICIAL INTELLIGENCE MDP (MARKOV DECISION PROCESS)* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Sanjaya, S. W., Akbar, M. A., & Afirianto, T. Penerapan Naïve Bayes untuk NPC Braking Decision pada Racing Game. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN*, 2548, 964X.
- Putra, F. P., Fanani, A. Z., & Hariadi, M. (2014). Perilaku Otonomi dan Adaptif Non Player Character Musuh pada Game 3 Dimensi Menggunakan Fuzzy State Machine dan Rule Based System. Semarang: Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi Terapan.
- Wibawanto, W. (2017). Metode Trigger Detection Untuk Gerakan Kendaraan NPC Dalam Game. *Journal of Animation and Games Studies*, 3(1), 15-32.
- Mendis, S., Puska, P., & Norrving, B. (2011). Global atlas on cardiovascular disease prevention and control. World Health Organization.
- Baert, I., Feys, H., Daly, D., Troosters, T., & Vanlandewijck, Y. (2012). Are patients 1 year post-stroke active enough to improve their physical health?. *Disability and rehabilitation*, 34(7), 574-580.
- Rand, D., Eng, J. J., Tang, P. F., Jeng, J. S., & Hung, C. (2009). How active are people with stroke?. *Stroke*, 40(1), 163-168.
- Bennett, C., & Sagmiller, D.V., 2014. *Unity AI Programming Essentials*. Birmingham: Packt Publishing.
- M. E. S. V. Sutojo, Kecerdasan Buatan, Yogyakarta: Penerbit ANDI Yogyakarta, 2011.