

Daftar Pustaka

1. Riansyah R, Rasyid J Al, Husni NL, et al. Navigasi Garbage Robot (G-Bot) Menggunakan Environment Mapping. 1978;14(x):73-79.
2. Herlambang IR, Fauzan MN, Fathonah RNS. Penentuan Rute Terpendek Pendistribusian Barang Menggunakan Algoritma Floyd-Warshall. *TechnoCom*. 2021;20(3):430-439. doi:10.33633/tc.v20i3.4686
3. Anshori Y, Dodu AYE, Kurniawan F. Perancangan Robot Penelusur Menggunakan Algoritma Dijkstra dan Metode Maze Solver. *TechnoCom*. 2019;18(2):166-177. doi:10.33633/tc.v18i2.2335
4. Prianto C, Kusnadi M. Penerapan Algoritma Dijkstra Untuk Menentukan Rute Terbaik Pada Mobile E-Parking Berbasis Sistem Informasi Geografis. *J Inform J Pengemb IT*. 2018;3(3):329-335. doi:10.30591/jpit.v3i3.941
5. Hidayatullah AA, Handayani AN, Fuady MJ. Studi Penerapan Algoritma Dijkstra Dan Algoritma a * Dalam Menentukan Rute Terpendek Pada Robot Pemadam Api. *Porsiding SENTIA*. 2016;8:273-277.
6. Hartanto AD, Suryamandala A, Rio D, Aminudin S, Yudirianto A, Korespondensi P. Implementasi Algoritma Dijkstra Pada Game Pacman Implementation Dijkstra Algorithm in The Pacman Game. *Agustus*. 2019;12(2):170-176.
7. Khair R, Nurliadi N. Prototipe Robot Pengantar Dokumen Bebas Arduino Uno Dengan Kendali Android (Startup). *J Teknovasi J Tek dan Inov*. 2020;07:13-20. <https://www.ejurnal.plm.ac.id/index.php/Teknovasi/article/view/487>
8. Mitrawati UD. Pengembangan aplikasi penentuan rute terpendek objek wisata taman mini indonesia indah menggunakan algoritma dijkstra skripsi. Published online 2017:14.
9. Saputrama R. Aplikasi Algoritma Dijkstra Untuk Menentukan. 2021;10(3):173-178.

