

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu-Nasser, B.S. and Abu-Naser, S.. (2018) 'Rule-Based System for Watermelon Diseases and Treatment', *International Journal of Academic Information Systems Research (IJASIR)*, 2(7), pp. 1–7. Available at: [https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01855441/document%0Ahttps://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=3242597](https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01855441/document%0Ahttps://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3242597).
- Dewi, A.O.P. (2020) 'Kecerdasan Buatan sebagai Konsep Baru pada Perpustakaan', *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, 4(4), pp. 453–460. Available at: <https://doi.org/10.14710/anuva.4.4.453-460>.
- Esa, T.F.A. (2016) 'Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa Taekwondo'.
- Febrianto, M.R. and Fatimah, T. (2022) 'Penerapan Metode Finite State Machine Game 2D Adventure Kebokicak Dan Surontanu Berbasis Android', *Seminar Nasional Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi (SENAFTI) Jakarta-Indonesia*, (September), pp. 867–874.
- Indriyanti, P., Fazalika, M.H. and Mujiono, M. (2021) 'Penerapan Decision tree dalam pengambilan keputusan untuk pemain Texas Holdem Poker', *Jurnal Ilmiah FIFO*, 12(2), p. 167. Available at: <https://doi.org/10.22441/fifo.2020.v12i2.006>.
- Masri, N. *et al.* (2019) 'Survey of Rule-Based Systems', 3(7), pp. 1–22.
- Mau, G. (2019) 'Rancang Bangun Game 2D Shooter Platformer Menggunakan Metode Finite State Machine', *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 3(1), pp. 117–122.
- Maulana, I. and Chandra, J.C. (2018) 'Implementasi Prim's Algorithm Dan A\* Pathfinding Pada Game Roguelike Sederhana', *Garuda - Garba Rujukan Digital*, 1(3), pp. 1018–1025. Available at: <https://garuda.ristekbrin.go.id/documents/detail/1838518>.
- Ramadan, A.T. and Hardjianto, M. (2022) 'Penerapan Finite State Machine Pada Game "Pendekar Cisdane" Berbasis Android', *Seminar Nasional Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi (SENAFTI) Jakarta-Indonesia*, (September), pp. 1065–1072. Available at: <https://senafiti.budiluhur.ac.id/index.php/senafiti/index>.
- Ramadan, Y.W. (2019) 'Rancang Bangun Game the Farmer Feed Animals Menggunakan Metode Finite State Machine', *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 3(2), pp. 120–125. Available at: <https://doi.org/10.36040/jati.v3i2.881>.
- Septyapratama, Y.R. (2019) 'IMPELEMENTASI CASE BASED REASONING PADA SISTEM PAKAR DALAM IDENTIFIKASI KERUSAKAN YANG TERJADI DI VENDING MACHINE BONEKA'.
- Setiawan, I. (2006) 'Perancangan Software Embedded System Berbasis FSM',

*Jurnal Teknik Elektro*, pp. 1–2.

- Wijaya, M.A. and Sibarani, A.J. (2022) ‘PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE UNTUK PERGERAKAN MUSUH PADA PERMAINAN PLATFORMER “AWAS ADA COVID”’, *Seminar Nasional Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi (SENAFTI) Jakarta-Indonesia*, (September), pp. 839–846.
- Yusnita, A., Rangan, A.Y. and Setiawan, F. (2016) ‘Membangun Game Fun Animal Puzzle Menggunakan Algoritma Shuffle Random’, *Sebatik*, 15(1), pp. 1–6. Available at: <https://doi.org/10.46984/sebatik.v15i1.68>.