

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hormansyah, D. S., Ririd, A. R. T. H., & Pribadi, D. T. (2018). Implementasi Fsm (Finite State Machine) Pada Game Perjuangan Pangeran Diponegoro. *Jurnal Informatika Polinema*, 4(4), 290-290.
- [2] Rahadian, M. F., Suyatno, A., & Maharani, S. (2017). Penerapan metode finite state machine pada game “The Relationship”.
- [3] Pertiwi, W. B. (2018). Aplikasi Game Pembelajaran Tentang Kata Untuk Anak Disleksia Ringan (Doctoral Dissertation, Universitas 17 Agustus 1945).
- [4] Firdaus, M. (2019). Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game Adventure “Trapped Miners”. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 3(1), 158-164.
- [5] Lakara, M. T. (2018). Game Petualangan Si Mangge Dengan Menggunakan Metode Finite State Machine. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 2(1), 51-59.
- [6] Rumakey, Ary Muhamad, Joseph Dedi Irawan, and Abdul Wahid. "Pembuatan Game 2D “Escape Plan” Dengan Metode Finite State Machine." *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 4.2 (2020): 65-72.
- [7] Pradana, Dhimas Putra. *Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game “Adventure In Dark Territory”*. Diss. Institut Teknologi Nasional Malang, 2019.
- [8] ARI, D., Wibowo, S. A., & Pranoto, Y. A. (2021). Penerapan Metode Finite State Machine Dan Fuzzy Pada Game “Black Warrior”. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 5(2), 708-719.
- [9] Ridoi, M. (2018). Cara mudah membuat game edukasi dengan Construct 2: tutorial sederhana Construct 2.
- [10] Jeffry, J., & Petrus, J. (2014). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Puzzle Pengenalan Tokoh Sejarah Berbasis Android Dengan Metode Linear Congruential Generator (LCG).
- [11] Hanyanto, A. (2021). *Korelasi intensitas bermain game dengan kualitas tidur mahasiswa angkatan 2019 Fakultas Kedokteran Universitas Wijaya Kusuma Surabaya* (Doctoral dissertation, Wijaya Kusuma Surabaya University).
- [12] Nasher, F., & Ferdiansyah, M. I. (2021). Game Edukasi Mengetahui Huruf Hijaiyah Untuk Anak Usia Dini Berbasis Mobile (Studi Kasus: Dta Nurul Muttaqien). *Media Jurnal Informatika*, 13(2), 92-100.

- [13] Wijaya, E. (2013). Analisis Penggunaan Algoritma Breadth First Search Dalam Konsep Artificial Intellegencia. *Jurnal TIMES*, 2(2).
- [14] Heriyanto, E., Nurnawati, E. K., & Andayati, D. (2018). Skripsi Implementasi Kecerdasan Buatan Pada Game Menggunakan Metode Pathfinding Dengan Game Engine Unity3d. *Jurnal Script*, 56-62.
- [15] Kusuma, A. F. A. A. (2019). Penerapan Metode Finite State Machine Pada Pembuatan Map Dungeon Pada Game Rpg “Temukan Jalanmu”. *TRANSFORMASI*, 15(2)..
- [16] Hendriyani, M., Saputra, A. D., & Herlambang, F. (2022). Pengaruh Unreal Engine dalam Perkembangan Dunia Game. *JEIS: Jurnal Elektro dan Informatika Swadharma*, 2(2), 55-69.
- [17] Punusingon, R. R., Lumenta, A. S., & Rindengan, Y. D. Y. (2017). Animasi Sosialisasi Undang–Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1).
- [18] Ardianto, A. (2012). Pembuatan Aplikasi Animasi 3 Dimensi Promosi Perumahan Dengan Software Blender 2.63.