

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, A. F., Erviana, N., Anggraini, S., & Prasetya, D. D. (2016). Aplikasi Game Edukasi Petualangan Nusantara. *Sentia* 2016, 8(1).
- Arifin, A. Z. (2013). *Pemodelan Sistem Berbasis Komputer dengan Finite State Machine*. Penerbit Andi.
- Asmiatun, S., & Putri, A. N. (2017). *Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity*. Deepublish
- Baani, M. K. H. A. (2019). Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game *Pride Of Battle*. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 3(1), 203-210.
- Daniel E. W., Karina A., Hani Z. Z., 2021. KOMBINASI METODE METODE FINITE STATE MACHINE DAN GAME-BASED LEARNING PADA GAME “ESCAPE FROM COV-MADNESS”. *JATI(Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 5(1), (pp 86-93)
- Fachri K.U., 2017. SHOOTER GAME UNDERWATER MUTATION MENGGUNAKAN METODE FSM (FINITE STATE MACHINE). *JATI(Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 1(1), (pp 86-91).
- HANSEL, H. (2023). *PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY DI MUSEUM BATIK PEKALONGAN (Doctoral dissertation, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang)*.
- Herlambang M., 2019, PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE PADA GAME DREADMAN. *JATI(Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 3(2), (pp. 83-89).
- Huda M., 2018. PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE PADA GAME ADVENTURE THE GUARDIAN. *JATI(Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 2(2), (pp.176-183).

- M .F. Rahadian, A. Suyatno, S Maharani, (2016). “Penerapan Metode Finite State Machine pada Game The Relationship,” *Jurnal Informatika Mulawarman*, Vol. 11 No. 1.
- M. B. Nendya, S. G. Gunanto dan R. G. Santosa, (2015). “Pemetaan Perilaku Non-Playable Character Pada Permainan Berbasis Role Playing Game Menggunakan Metode Finite State Machine,” *Journal of Animation and Games Studies*, Vol. 1 No. 2.
- Mustofa, M., Putra, J. L., & Kesuma, C. (2021). Penerapan *Game Development Life Cycle* Untuk Video Game Dengan Model *Role Playing Game*. *Computer Science (CO-SCIENCE)*, 1(1), 27-34.
- Ruli, A. R. (2017). Implementasi Aplikasi Pendaftaran dan Pembayaran Kontrakan Ahmad Rais Berbasis Desktop VB. Net dan Microsoft Access. *Paradigma*, 19(1), 9-19.
- Sibero, I.C., 2010. Membuat Game 2D menggunakan game maker. Penerbit Mediakom.
- Soewarno, H., & Dewanto, A. (2017). Implementation of Finite State Machine on Game Character Behavior for Smart Cube Game. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 4(1), 51-56.
- Tanjung, Mahardika Abdi Prawira. 2013. Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran Dipenogoro Sebagai Media Edukasi Sejarah, Universitas Komputer Indonesia.
- Tjahyadi, M., Sinsuw, A., Tulenan, V., & Sentinuwo, S. (2014). Prototipe *Game Musik Bambu Menggunakan Engine Unity 3D*. *Jurnal Teknik Informatika*, 4(2).