

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, A., Evel, A., Susanti, S., & Rahmadden, R. (2021). Implementasi Metode Finite State Machine pada Permainan Tradisional Setatak Berbasis Android. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(2), 738–751. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i2.580>
- Ahmad Rais Ruli. (2017). Implementasi Aplikasi Pendaftaran dan Pembayaran Kontrak Ahmad Rais Berbasis Desktop VB Net dan Microsoft Access. *Paradigma*, 19(1), 1–11.
- Andi, J. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System ( A-GPS ) Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1–8.
- Asyraq, F. A., Hormansyah, D. S., & Astiningrum, M. (2020). Implementasi Fsm (Finite State Machine) Pada Game Surabaya Membara. *Jurnal Informatika Polinema*, 6(2), 11–17. <https://doi.org/10.33795/jip.v6i2.278>
- Damayanti, S. (2023). *FASHION AND FASHION EDUCATION JOURNAL Metode Penciptaan Desain Kerajinan Menggunakan Adobe Illustrator Savira Damayanti*. 12(1), 54–61. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ffe/index>
- Enterprise, J. (2018). *Otodidak Adobe Illustrator*. Elex Media Komputindo.
- Enterprise, J. (2019). *Belajar Pemrograman dengan Visual Studio*. Elex media komputindo.
- Horachek, D. (2014). *Creating e-Learning games with Unity*. Packt Publishing Ltd.
- Jaya, H., Sabran, D., Pd, M., Ma, M., Djawad, Y. A., Sc, M., Ilham, A., Ahmar, A. S., Si, S., & Sc, M. (2018). Kecerdasan Buatan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Karman, Joni, A. T. M. (2017). Sistem Informasi Geografis Lokasi Pemetaan Masjid Berbasis Android Kota Lubuklinggau. *Stimik Musirawas Lubuklinggau*, 42–50.
- Kartika, R. D. (2017). PEMBUATAN GAME ADVENTURE KUMACHI NO SHIMA DENGAN MENGGUNAKAN METODE FSM (Finite State Machine). *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 1(1), 492–497.
- Mongi, L. S., Lumenta, A. S. M., & Sambul, A. M. (2018). Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1). <https://doi.org/10.35793/jti.13.1.2018.20191>
- Muhamad Rumakey, A., Dedi Irawan, J., & Wahid, A. (2020). Pembuatan Game 2D “Escape Plan” Dengan Metode Finite State Machine. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 4(2), 65–72. <https://doi.org/10.36040/jati.v4i2.2712>
- Nopriansyah, A., Kanedi, I., Dehasen Bengkulu Jl Meranti No, U., Lebar, S., Ratu

- Agung, K., & Bengkulu, K. (2022). Rancang Bangun Game 2D Shooter Menggunakan Metode Finite State Machine. *SITEKIN: Jurnal Sains, Teknologi Dan Industr*, 19(2), 171–177.
- Nova, I. S., & Putra, A. (2022). Eksplorasi Etnomatematika pada Cerita Rakyat. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 67–76. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1497>
- Petrus, J. (2014). *Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Puzzle Pengenalan Tokoh Sejarah Berbasis Android Dengan Metode Linear Congruential Generator ( LCG)*. 1–9.
- Rahmadi, J. (2018). Pembuatan Game Dangerous Escape dengan Menggunakan Metode FSM (Finite State Machine). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 2(1), 67–74.
- Ramsari, N., & Ramadhan, G. (2018). Pembuatan Game Side Scrolling 2D the Naila’S Survival Berbasis Android. *Jurnal FIKI*, VIII(2), 2087–2372. <http://jurnal.unnur.ac.id/index.php/jurnalfiki>
- Ridoi, M. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial sederhana Construct 2*. 124.
- Satrio, I., Santi Wahyuni, F., & Rudhistiar, D. (2023). Penerapan a\* Pathfinding Dan Fsm (Finite State Machine) Pada Game “Lost Civilization” Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 6(2), 1192–1199. <https://doi.org/10.36040/jati.v6i2.5402>
- Sukajaya, I. N., Doktor, P., Elektro, J. T., & Industri, F. T. (2016). *Serious Game Berbasis Taksonomi Bloom : Sebuah Pendekatan Alternatif Penilaian Bloom Taxonomy-Based Serious Game : an Alternative Approach To Assessment With Information Technology Aid*.
- Widodo, W., & Ahmad, I. (2017). Penerapan Algoritma A Star (A\*) pada Game Petualangan Labirin Berbasis Android. *Khazanah Informatika : Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 3(2), 57–63. <https://doi.org/10.23917/khif.v3i2.5221>
- Yulsilviana, E., & Ekawati, H. (2019). Penerapan Metode Finite State Machine (Fsm) Pada Game Agent Legenda Anak Borneo. *Sebatik*, 23(1), 116–123. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v23i1.453>
- Yusuf, D., & Afandi, F. N. (2020). Aplikasi Absensi Berbasis Android Menggunakan Validasi Kordinat Lokasi Dan Nomor Handpone Guna Menghindari Penularan Virus Covid 19. *EXPERT: Jurnal Manajemen Sistem Informasi Dan Teknologi*, 10(1), 16–22. <https://doi.org/10.36448/jmsit.v10i1.1492>
- Zein, A. (2021). Kecerdasan Buatan Dalam Hal Otomatisasi Layanan. *Jurnal Ilmu Komputer JIK*, 4(2), 18. <https://jurnal.pranataindonesia.ac.id/index.php/jik/article/download/96/49>